Belgien bfr 159- Dänemark dkr 30 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 8.500 Luxemburg Lfr 159,- Niederlande hfl 8,70 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,50 Spanien Pts 670 B 41045

PC ACTION

nur 7,50 DM

05/96 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Indiana Jones

and his Desktop Adventures von LUCAS ARTS

Zork Nemesis

Vom Text- zum High End-Abenteuer

Bad Mojo HOLLYWOOD

+ Gewinnspiel: 1 Woche Los Angeles für 2 Personen

Im ausführlichen Test:

Star Trek Deep Space Nine, Kingdom O´Magic, Cyberia 2, Bad Mojo, Chronicles of the Sword und 25 weitere...

Spieletips zu:

Civilization 2
Terra Nova
Bad Mojo
Top Gun
NHL 95/96

mit CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

COMPUTEC Verlag
Reklamationen PC ACTION
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Exklusiv auf CD-ROM:
DER PLANER 2 -
Die Schnitzeljagd
plus Editor


Die vier Musketiere sind out...
...der fünfte macht das Spiel.
Mit deutschem Bildschirmtext
Bildschirmfüllende Grafik in SVGA
Über 100 komplett gerenderte Hintergründe und mehr als 400 einzelne Szenen
Klassisches Adventure-Szenario voller Romantik, Tapferkeit und Humor
POWER PLAY 12/95: "Wer glaubte, klassische Grafik-Adventures hätten sich mit 'Indy 4' verabschiedet, hat sich gründlich geirrt." Spielspaß 84%
PC GAMES 2/96: "Endlich wieder ein witziges Adventure, das komplex genug ist, den Spieler mehrere Wochen vor dem PC zu fesseln."
PC PLAYER 3/96, Monika Stoschek: "Genau meine Kragenweite... Alle Adventure-Fans: sofort antesten."
Touché
Die Abenteuer des fünften Musketiers
PC CD-ROM
© 1995 U.S. Gold Ltd.
1995 Clipper Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten
Gold ist ein eingetragenes Warenzeichen von U.S. Gold Ltd.
US GOLD
CENTRE GOLD

AUFTAKT...

Zeitgleich zum Erscheinungstermin dieser Ausgabe können wir Ihnen ein ganz besonderes Angebot unterbreiten. Seit dem ersten April gibt es PC Action auch online - im Internet sind wir ab sofort unter der Adresse http://www.pcaction.de zu erreichen. Datenreisende finden auf unserem Server nicht nur die neuesten Demos und Updates, ganz im Sinne unseres Heft-Schwerpunkts halten wir auch umfangreiche Spieletips für Sie parat. Beginnend mit PC Action 5/96 können Sie die Artikel aus dem Heft im Internet vorab schon einmal probelesen. Auszüge aus der jeweiligen Nummer finden sich ungefähr eine Woche vor dem offiziellen Verkaufstermin des Magazins auf dem Server. Gleichzeitig halten wir Sie dort über aktuelle News, Trends und Spieleveröffentlichungen auf dem laufenden und sind natürlich auch via E-Mail zu erreichen. Damit möglichst viele von diesem Service profitieren können, bieten wir Ihnen in Zusammenarbeit mit T-Online ein kostengünstiges Einsteigerpaket für das Internet an. Einzelheiten entnehmen Sie bitte dieser Ausgabe.

Aber keine Sorge, ebensowenig vergessen wir diejenigen unter Ihnen, denen eine Mitgliedschaft bei Online-Diensten noch zu teuer ist, erst recht nach den drastischen Gebührenerhöhungen der Telekom. Dafür gibt es nach wie vor die E-Mail-Funktionen unserer Cover-CD-ROM, die in diesem Monat mit beinahe 500 Mails förmlich überquillt. An dieser Stelle für Ihre rege Beteiligung an der PC Action ein herzliches Dankeschön!

Über neue PC-Spiele gab es auch in diesem Monat wieder reichlich zu berichten. Nach und nach trudelten einige echte Highlights in der Redaktion ein. Freudentaumel dürfte sich besonders bei Adventure-Fans einstellen, schon lange nicht mehr gab es so viele gute Spiele dieses Genres innerhalb von 30 Tagen zu bestaunen. Die Software-Schwemme ist umso bemerkenswerter, da mit der Londoner ECTS Mitte April und der E3 in Los Angeles im Mai gleich zwei große Messen ins Haus stehen. Wenn Sie sich den Trubel in Amerika einmal aus nächster Nähe anschauen möchten, sollten Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen. Zusammen mit Acclaim verlosen wir zum Überraschungs-Hit Bad Mojo (Test auf Seite 28) zwei Flugreisen nach L.A. inklusive Eintrittkarten zur Riesen-Achterbahn Magic Montain, einem Besuch bei Pulse, Unterkunft und Betreuung.

Wie versprochen liefern wir Ihnen diesen Monat auf über zehn Seiten die Spieletips zu Civilization 2. Außerdem haben wir uns ausführlich mit Terra Nova, dem Hit von Looking Glass, beschäftigt und bringen die Komplettlösungen zu Bad Mojo und Top Gun. Sportfreunden sei der Games Guide zu den Eishockey-Klassikern von Electronic Arts ans kalte Herz gelegt.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

IHR PC ACTION TEAM!



Alexander Geltenpoth

Christian Müller

Christian Bigge

In letzter Minute

Pünktlich nach Redaktionsschluß eingetroffen:

Spycraft



Activisions Adventure führt Sie als Spezialagent zum CIA nach Washington. Nachdem bereits der russische Präsidentschaftskandidat einem Attentat zum Opfer fiel, drohen internationale Verwicklungen. Ihr erstes Ziel ist es, den amerikanischen Präsidenten vor Anschlägen zu schützen, indem Sie ein Komplott aufdecken. Activision bannte auf die drei CDs stundenlange Videosequenzen, knackige Puzzles sind natürlich inbegriffen. Die Story scheint dabei mehr als stimmig zu sein. Kein Wunder: sicherte man sich doch gleich die Mithilfe sowohl des amerikanischen als auch des russischen Geheimdienstes.

The Rise and Rule of Ancient Empires



Der Sierra-Titel mit dem ultralangen Namen wandelt ganz klar auf den Spuren des Bestsellers Civilization. Wie beim großen Vorbild dürfen Sie eine der großen antiken Zivilisationen zu Ruhm und Ehre führen. Dabei sind Sie sowohl für den Handel als auch für die diplomatischen Verhandlungen verantwortlich. Wenn gar nichts mehr hilft, fungieren Sie als Oberbefehlshaber Ihrer Armeen. Technisch präsentiert sich das Spiel von der allerbesten Seite. Geboten werden isometrische 3D-Grafiken in SVGA, dazu gibt's glockenreine CD-Audio-Tracks und eine komplett deutsche Sprachausgabe. Wie The Rise and Rule of Ancient Empires im Testlabor abschneidet, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

Total Distortion



Bei Total Distortion handelt es sich um ein abgedrehtes Musik-Adventure von Mindscape. Sie schlüpfen in die Rolle eines jungen Musikvideo-Produzenten zu Beginn seiner Laufbahn. Auf der Erde bedient man sich inzwischen spezieller Teleporter einer außerirdischen Intelligenz, die es erlauben, in verschiedene Dimensionen zu reisen. Genau in diesen Dimensionen müssen Sie versuchen, Material für Ihre Videos zu ergattern. Bei Total Distortion begeistert die CD-Musik, die zusammen mit zahlreichen Midi-Samples abstruse Klangkonstruktionen aus den Lautsprechern lockt. In der nächsten Ausgabe der PC Action wissen Sie mehr.

SEITE 20

Zork Nemesis

ZORK-ABENTEUER WAREN IN DEN URZEITEN DER COMPUTERSPIELE OFTMALS EIN GÜTEZEICHEN FÜR EXQUISITE TEXT-ADVENTURES MIT FANTASTISCHER ATMOSPHÄRE. DOCH SCHON DER DIREKTE VORGÄNGER VON NEMESIS "RETURN TO ZORK" WUSSTE MIT ALLERHAND MULTIMEDIA-EINSATZ FÜR AUFMERKSAMKEIT ZU SORGEN. DIE NEUESTE AUSGABE ALLERDINGS KANN UNTER DER FEDERFÜHRUNG ACTIVISIONS ERNEUT MIT TECHNISCHEN HIGHLIGHTS WIE EINEM 360-GRAD-SCROLLING UND 3D-RAUMKLANG AUFWARTEN.





INHALT

SEITE 14

Indiana Jones and his Desktop Adventures

LANGE ZEIT HABEN WIR AUF EIN NEUES INDY-SPIEL WARTEN MÜSSEN. ABER WELCHE VERWANDLUNG HAT DER ARCHÄOLOGEN-SUPERHELD BEI LUCAS ARTS DURCHMACHEN MÜSSEN!

RUBRIKEN

GEWINNSPIEL

TEST

SPIELETIPS

NETZWELT

VORSCHAU

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 56

Deep Space Nine



VIACOMS SPIELEABTEILUNG NEW MEDIA GREIFT TIEF IN DEN PARAMOUNT-LIZENZFUNDUS. DEEP SPACE NINE: HARBINGER BEAMT SIE DIREKT AN BORD DER RIESIGEN RAUMSTATION AUS DER GLEICHNAMIGEN STAR TREK-TV-SERIE UND KONFRONTIERT SIE MIT EINEM ADVENTURE ZWISCHEN KRIMINALGESCHICHTE UND SCIFI-SPEKTAKEL.

SEITE 82+94

Civilization 2 & Terra Nova



KAUM SIND SPIELEHITS WIE TERRA NOVA ODER CIVILIZATION 2 BEI IHREM FACHHÄNDLER ERHÄLTLICH, FINDEN SIE BEI UNS SCHON DIE KOMPLETTE HILFESTELLUNG. WENN ES DENN DOCH EINMAL AN EINER MISSION HAKEN SOLLTE ODER SIE ALS GRÖSSTER FELDHERR IN DIE CIVILIZATION-GESCHICHTE EINGEHEN WOLLEN, LESEN SIE UNSERE KOMPLETTLÖSUNGEN UND STRATEGIETIPS.

SEITE 136

Jetzt im Internet



AB SOFORT KÖNNEN SIE JEDE PC ACTION-AUSGABE NOCH VOR DEM KIOSK-START IM INTERNET ABRUFEN. ABER AUCH UMFANGREICHE ARCHIVMÖGLICHKEITEN MIT ARTIKELSUCHE, TIPS-DATENBANK, DEMO- UND UPDATE-BIBLIOTHEK SOWIE DER SCHNELLE KONTAKT ZUR REDAKTION ZEIGEN DIE MÖGLICHKEITEN DER MODERNEN KOMMUNIKATIONSTECHNOLOGIE. DAS BESTE ABER FÜR JEDEN PC-SPIELER SIND DIE VIELEN MULTIPLAYER-GAMES UND DAS ONLINE-CHAT CAFÉ.

TORPEDOS

SILENT HUNTER, die leistungsfähige U-Boot-Simulation über den Zweiten Weltkrieg, wird jedes andere Seekriegsspiel versenken.

Als Kommandant eines amerikanischen U-Boots im Südpazifik ist Ihre Aufgabe einfach – versenken Sie so viel feindliche Tonnage wie möglich. Wählen Sie aus einer Vielzahl amerikanischer Unterseeboot-Typen und blasen Sie zur Jagd!

Historische Missionen, hypothetische Begegnungen und ein karriereorientiertes Kampagnenspiel verschaffen jedem das ultimative Unterwassererlebnis, der schon immer „Rohr 1 – Feuer" rufen wollte, während er durch ein Periskop starrt. Die Liebe zum Detail und die genaue Recherchen lassen SILENT HUNTER unter der Konkurrenz hervorstechen. Der amerikanische U-Boot-Kommandant William „Bud" Gruner wurde als technischer Ratgeber für SILENT HUNTER engagiert. Als Kriegsheld und Träger vieler Orden des Zweiten Weltkriegs konnte Kommandant Gruner Details und Fachwissen beisteuern, die nicht in den Geschichtsbüchern stehen. Authentische Filmausschnitte aus dem Zweiten Weltkrieg und Kommandant Gruners Erzählungen vermitteln ein intensives historisches Erlebnis in dieser realistischen U-Boot-Kampfsimulation. Die 3D-Grafik an der Grenze des technisch Machbaren ermöglicht Ihnen, alle Schiffe aus der Ich-Perspektive kennenzulernen, während Sie durch Übersichtskarten über die Kampfsituation informiert werden. Spielen Sie einzelne Szenarien oder ganze Feldzüge durch.

Sie werden auf jeden Fall von der Detailtreue beeindruckt sein – sowie von der Grafik, die so realistisch ist, daß Sie unwillkürlich nach Ihrer Schwimmweste greifen werden.

BOMBIGE LEISTUNGSMERKMALE:

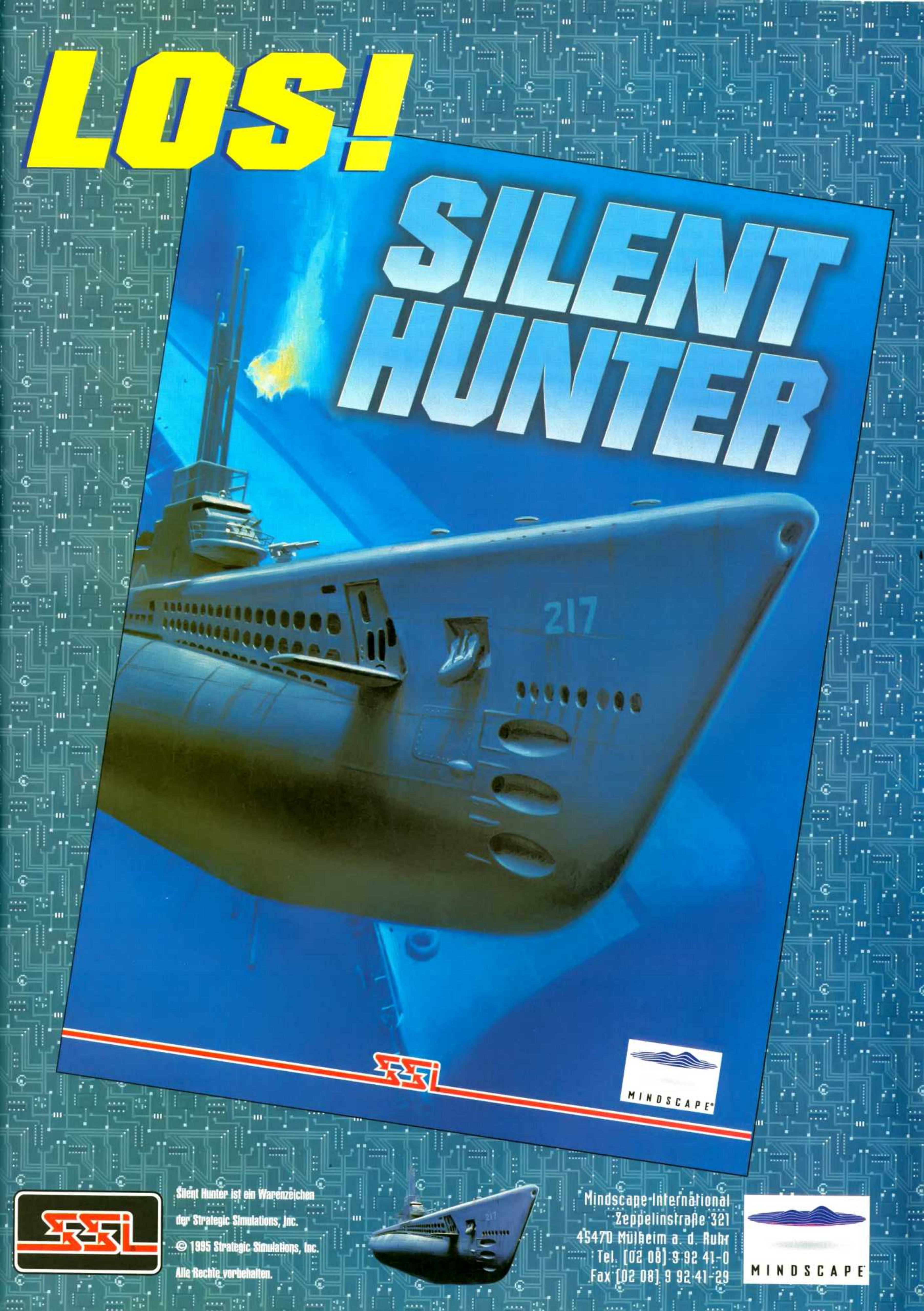
- Modernste Super-VGA-3D-Grafik sorgt dafür, daß alle Teile der Silent Hunter-Welt nicht nur voll funktionsfähig sind, sondern auch optisch beeindruckend.
- Mehr als 40 verschiedene Kriegs- und Handelsschiffe der kaiserlichen japanischen Marine wurden detailgetreu zum Leben erweckt. Realistische 3D-Modelle ermöglichen Ihnen einen akkuraten 360-Grad-Rundumblick auf jedem Schiff.
- Die texturierte und unter Berücksichtigung von Lichtquellen dargestellte Polygon-Landschaft bildet die Küstenlinie in neun verschiedenen Patrouillenzonen nach. Küstenstädte, Anlegestellen und Häfen wurden von historischen Landkarten rekonstruiert. Insgesamt wurden über zwei Millionen Quadratmeilen des Pazifiks im Detail einprogrammiert.
- Die Sichtverhältnisse werden durch die Wetterverhältnisse und die Tageszeit beeinflußt. Wählen Sie das Wetter aus, die Stärke und die Zahl Ihrer Feinde. Spezielle Missionen erhöhen die Abwechslung der verfügbaren Szenarien.

Erhältlich für PC CD-ROM

Hotline: Tel. (02 08) 9 92 41 14, Mo., Mi., Fr. 15-18 Uhr



Als Kommandant der „USS Skate" war William „Bud" Gruner im Zweiten Weltkrieg verantwortlich für die Versenkung von zahlreichen gegnerischen Schiffen, unter anderem des japanischen leichten Kreuzers „Agano". Für diese Verdienste wurde er hoch dekoriert.



LOS!
SILENT HUNTER
217
SSI
MINDSCAPE
Silent Hunter ist ein Warenzeichen
der Strategic Simulations, Inc.
© 1995 Strategic Simulations, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29

Hasta la vista, baby!

Irgendwann in ferner Zukunft. Die Maschinen haben die Kontrolle über den Planeten übernommen. Doch da gibt es eine kleine Horde unerschrockener Kämpfer für die menschliche Rasse, die sich der alles vernichtenden Maschinerie des Bösen in den Weg stellen. Kommt Ihnen das bekannt vor? Bei diesem **Horror-Szenario** handelt es sich allerdings nicht um den Film-Stoff zu Terminator 3, sondern um den Handlungsrahmen von **Total Mayhem, einem Genre-Mix von Domark**. Genau wie bei Origins Crusader: No Remorse steuern Sie eine Eliteeinheit, die Mayhem Soldiers, durch 13 riesige SVGA-Levels, um die Weltherrschaft der Blechkumpel doch noch abzuwenden. Dabei dürfen Sie gleichzeitig die Kontrolle über bis zu sechs Soldaten übernehmen und mit gleich acht verschiedenen Waffen hantieren. Die einzelnen Level können zur besseren Übersicht beliebig gezoomt werden. **Ganz Rollenspiel-like gewinnen Ihre Helden im Spielverlauf an Erfahrung dazu und verhalten sich dementsprechend intelligenter.** Die insgesamt 20 Missionen verfrachten Sie in Dschungel-, Wüsten- und Vulkan-Gegenden, wobei die Grafiken einen sehr detaillierten Eindruck hinterließen. **Der Beginn der Schlacht soll aller Voraussicht nach im Mai liegen.**



DIESER BLECHKAMERAD ZIERT DIE VERPACKUNG VON DOMARK'S TOTAL MAYHEM



WENN SICH GLEICH MEHRERE GEGNER AUF DEM SCREEN TUMMELN KOMMT SCHON EINMAL HEKTIK AUF.



NICHT NUR DIE EXPLOSIONEN ERINNERN GRAFISCH SEHR EXTREM AN ORIGINS CRUSADER: NO REMORSE.

Info: http://www.domark.com

Legendäre Rückkehr

Adventure-Fans können jubeln. Nicht nur, daß diesen Monat mit Bad Mojo, Zork: Nemesis und der deutschen Version des Rätsel des Master Lu gleich drei starke Titel erschienen (Tests in dieser Ausgabe) sind, auch **eine Compilation lockt in Kürze zum Kauf**: Mit **The Lost Adventures von Legend** wartet eine beachtliche Ansammlung feinster Rätsel-Kost auf die Puzzle-Freunde dieser Welt. Die Compilation garantiert mit den Klassiker-Titeln **Companions of Xanth, Eric the Unready, Frederik Pohl's Gateway, Gateway II: Homeworld, Spellcasting 101:Sorcerers get all the Girls, Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance, Spellcasting 301: Spring Break und Timequest** gleich achtmal stundenlangen Spielspaß. Legend-Boß Bob Bates: „Wir haben mit dieser Kollektion ein Angebot von Titeln zusammengestellt, wovon jeder Fan vielleicht den ein oder anderen schon gespielt hat, aber eben noch nicht alle." In der Tat fällt es uns schwer, aus dieser Ansammlung von Spitzen-Software einen Titel besonders hervorzuheben. Anschauen sollten Sie sich aber auf jeden Fall Companions of Xanth, eine Umsetzung des Buches von Fantasy-Autor Piers Anthony. Mit diesem Titel wagte Legend 1993 erstmals den Sprung vom mit Bildern aufpolierten Textadventure zum Grafik-Epos mit Point-and-Click-Interface. Liebhaber vollkommen abgedrehten Humors sollten unbedingt einen Blick auf Eric the Unready riskieren, aber auch Anti-Held Ernie Eaglebeak feuert in der Spellcasting-Serie gleich serienweise Lachsalven ab. Fazit: **Für Adventure-Fans ein Muß!**





LEGEND ENTERTAINMENT WAGTE ERST 1993 MIT COMPANIONS OF XANTH DEN SPRUNG VOM TEXTABENTEUER ZUM REINEN GRAFIK-ADVENTURE..

Info: http://www.cris.com/~pcogm/spotlight/legend.htm

Gewinner der PC Action-Competitions:

PCA Miniumfrage

Thomas Stockebrand, Augsburg
C. Löschner, Tübingen
Mio Schweiger, Bamberg
Jochen Seidel, Erlangen
Sven Mittag, Thalmässing
Adrian Hub, Thundorf
Gerd Komrowski, Golzow
Daniel Blunk, Gießen
Michael Menk, Wiesbaden
Timo Neise, Herdecke

Mindscape, Alien-Sets

Ute Schede, Neuwied
Karsten Kittler, Brachenheim
Andreas Huis, Schrobenhausen
Walter Sebold, Neuwied
Robert Amling, Greifswald
Herbert Igel, Hohn
Markus Grässel, Baden-Baden
Holger Schiebel, Gräfenhainichen
Oliver Kirchner, Wiesbaden
Hans-Jürgen Mendel, Gräfenhainichen

Ascon, Pole Position

Anzug:
Thomas Kettig, Keltern
TShirts:
Simon Siewecke, Bannesdorf
Jirka Meyer, Mildenau
M. Brouwer, Medernach
Sebastian Pohl, Stegelitz
Timo Graf, Ulmet
Daniel Seuling, Büdingen
Dennis Junger, Wolfhagen
Jens Türkelmann, Erhrath
Oliver Feuchter, Kiel

Strategischer Nachschlag

Mit Pacific Theatre of Operations 2 sorgt Koei in Kürze für reichlich Nachschlag im Kriegsspiel-Genre. In PTO II werden Sie einmal mehr in das Pazifik-Szenario des Zweiten Weltkriegs geworfen. Sie dürfen entweder das gesamte historische Geschehen nachspielen oder wählen eine von **drei Kampagnen oder sieben speziellen Aufträgen**. Das Spiel läuft im Gegensatz zur hochprozentigen Konkurrenz eines Command & Conquer oder Warcraft II allerdings nicht in Echtzeit ab, sondern basiert auf dem herkömmlichen **Runden-Prinzip**. Ganz klassisch müssen Hunderte von Einheiten pixelweise über das z. T. sehr große Spielareal bewegt werden, nicht gerade sehr innovativ, dafür aber strategisch höchst anspruchsvoll, da Koei besonderen Wert auf die künstliche Intelligenz des Computer-Gegners legte. Neu in das Spielprinzip eingebaut wurden monatliche Konferenzen, wo Sie als Feldherr Ihre Generäle haarklein über die Kriegsvorgänge auf dem laufenden halten müssen. Da PTO II sich auch technisch leicht antiquiert präsentiert, dürfte das Strategiespiel wohl nur für Freaks von Interesse sein.

Info: http://flamestrike.hacks.arizona.edu/~koei/



DOMINANTE EINHEITEN IM WW2: FLUGZEUGE!



IN KONFERENZEN BERICHTEN SIE ÜBER ERFOLGE UND MISSERFOLGE DER KÄMPFE.

Lernen Sie Klingonisch!

Star Trek und kein Ende! Simon & Schuster Interactive bringt mit **Star Trek: Klingon** ein Adventure heraus, das sich gänzlich mit den Klingonen beschäftigt. In dem Video-Abenteuer gilt es, in der Rolle des jungen Pok den Mord an seinem klingonischen Holo-Vater aufzuklären. Damit das bewerkstelligt werden kann, sind allerdings Kenntnisse der klingonischenSprache und Kultur vonnöten. Alles kein Problem! **Das Spiel enthält ein Sprachlabor, mit dessen Hilfe Sie die Weltsprache Klingonisch erlernen können.** Star Trek: Klingon erscheint im April in englischer Sprache und wird gleich zusammen mit der Audio-CD „Power Klingon" geliefert. Das Spiel wird Ihnen komplett in SVGA-Grafik präsentiert. **Eine deutsche Version ist für August geplant.**

Info:

CIC Interactive, Stützeläckerweg 12-15, 60489 Frankfurt/M.





DIE HERREN MIT DER HOHEN STIRN STEHEN IM MITTELPUNKT BEI KLINGON.



News Splitter



◆ Bomico präsentiert Mitte April ein **Zusatzpaket zu Worms**. Das Reinforcement-Kit bietet deutsche Sprachausgabe, 25 neue Levels und 15 neue Spieloptionen. Außerdem gibt es eine **Netzwerkfunktion für bis zu 16 Spieler, Null-Modem- und Modem-Option**. Im Bereich Entertainment kommt von Bomico die Junior- und Welt-Edition zu Wo steckt Carmen Sandiego? (komplett deutsch) und das Kid Pix Studio, ein Kreativ-Programm für Kinder im Alter von drei bis zwölf Jahren (beide DM 119,95). Für Spieler hat Bomico noch ein Schmankerl in petto. Auf der CD Leichtes Spiel finden sich **Demos zu den Win95-Titeln SimCity 2000, Pinball 95, Simon the Sorcerer 2, Mechwarrior 2, Pitfall und Earthworm Jim.**

◆ **Free Spirit heißt ein Virtual Reality-Krimi**, den Rauser Advertainment im Auftrag der Volksbank auf den Markt bringt. Als Schüler sind Sie auf der Suche nach einem verschwundenen Wissenschaftler und decken die dunklen Machenschaften einer Firma auf. Spielerisch wird dabei aufgeklärt, wie eine erfolgreiche Bewerbung bei einem Unternehmen aufgebaut sein sollte. Ab Mitte April ist Free Spirit in allen Volks- und Raiffeisenbanken gegen eine Schutzgebühr von DM 8 erhältlich.

◆ **Windows95** beinhaltet künftig den **direkten Zugang zum Online-Provider America Online**. Beide Unternehmen vereinbarten eine strategische Partnerschaft. Microsoft will ab Ende April alle neu ausgelieferten Versionen von Windows95 und Windows 3.1 mit AOL-Software ausstatten. Eine Absage an das wenig erfolgreiche eigene Microsoft-Netzwerk?

◆ **Die Kunst des Comic-Zeichnens** vermittelt eine CD-ROM von EuroVideo. Für DM 69,95 wird Kindern ab sechs Jahren und Erwachsenen innerhalb von zehn Lektionen eine interaktive Einführung in die Techniken und Werkzeuge des Comiczeichnens angeboten. Ab April bietet die Firma zudem das Märchen **Der Prinz und der Bettelknabe auf CD-ROM** an. Unter dem Namen Geheimnisvolle Welt will EuroVideo ab Mai allen CD-ROM-Besitzern **die Wunder der Natur** nahebringen. Geplant sind zunächst die Titel Fische, Haie und Amphibien.

◆ Noch einmal Comiczeichnen: In Zusammenarbeit mit Pro 7 veröffentlicht **Navigo** den **Comic Book Artist**. Aus über 200 Tom & Jerry-Figuren und Hintergründen darf ein Katz und Maus-Comic erstellt werden. Die CD-ROM für DM 69 ist mit einer **farbigen Druckoption** ausgestattet.

◆ **Professionelle Speise- und Getränkekarten** können mit dem Programm Graf X à la carte 1 designt werden. Die CD-ROM von S.A.D. ist sofort erhältlich und kostet DM 19,95.

◆ 14-tägig erscheint ab Ende März bei Pearl ein **neues Internet-Magazin**. Der Internet-Express informiert für DM 2,20 auf rund 50 Seiten über Neuigkeiten aus dem Web.

◆ Mit der **GameCard II** bringt CompuMan eine **PCMCIA-Joystick-Schnittstelle für Laptops** auf den Markt. Damit können für DM 169,- gleichzeitig zwei Joysticks an portablen PCs betrieben werden.

◆ Mit **Pegasus Vol.3** bietet Canyon das neueste Update zur erfolgreichen Shareware-Serie an. Für **DM 39,90** erhalten Sie über 1.700 ausgesuchte und aktuelle Programme, wovon viele sogar deutschsprachige Anleitungen enthalten. Über die komfortabele Benutzeroberfläche für DOS oder Windows kann mit der Suchfunktion schnell das benötigte Programm gefunden werden. Empfehlenswert!

◆ Auch von Starcom wird eine Shareware-Sammlung auf den Markt gebracht. Die CD-ROM **Megastorm 3.0** beinhaltet über 1.000 ausgesuchte Programme (DM 39,95). Ebenfalls neu bei Starcom: **DTP Grafiken Color** mit 1.200 Bildern aus 17 verschiedenen Anwendungsbereichen (DM 49,90) und **3D Graphics Power Machine** zur Erstellung und Konvertierung effektvoller 3D-Bilder (DM 39,90).

◆ **Mechwarrior 2** gibt's jetzt in einer komplett deutschen **Limited Edition**. Zu einem günstigen Preis enthält die Spielpackung zusätzlich das Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set.

◆ Mit Hilfe der **202 Fax Cartoons von NBG** können Sie Ihre Faxe jetzt individuell gestalten (CD-ROM, DM 49,80).

◆ Neuerscheinungen bei CDV: **Windows 95 aufrüsten Vol.1**, Spiele, Anwendungen und Tools zum Microsoft Betriebssystem (DM 24,95), **Neo-Draw 2.1**, Grafik-Komplettpaket als Vollversion (DM 99,95), **Ikarus Börse Plus**, Börsenprogramm (DM 49,95) und **Cyril Cyberpunk**, Adventure aus CD (DM 59,95).

Boning & Co.

Jeden Samstag versammeln sich Millionen vor den Fernsehgeräten, um sich eine Stunde lang von ausgemachtem Blödsinn berieseln zu lassen. Gemeint ist die Comedy-Show **RTL Samstag Nacht**, mit deren Hilfe die Protagonisten Wigald Boning, Esther Schweins, Stefan Jürgens, Mirko Nontschev und Co. mittlerweile zu bundesdeutschen Kultfiguren aufgestiegen sind. Jetzt gibt es die Blödel-Truppe auch auf einer CD-ROM zu bestaunen. **Software 2000 preßte die Show auf einen multimedialen Silberling**, auf daß die Wartezeit auf die nächste Sendung nicht gar so lang werde. Gezeigt werden Kurz-Portaits der Stars sowie Ausschnitte aus den Sketchen der Komiker. Die einzelnen Filmbeiträge sind allerdings nicht frei anwählbar, sondern müssen erst durch einen Marsch durch das virtuelle Kölner Studio „erwandert" werden, was zum Teil ganz schön nerven kann. **Die Highlights aus den Sendungen sind aber allemal sehenswert.** Kalauer wie das „RTL-Samstag-Nacht-Publikums-Zuschauer-Abschieß-Spiel" , wo Sie mit einer virtuellen Fernbedienung allzu ernste Zuschauer eliminieren müssen, hätte man sich aber durchaus schenken können. **Die CD-ROM ist zum Preis von DM 39,90 ab sofort im Fachhandel erhältlich.**

Info: Software 2000, Postfach 110, 23691 Eutin.



DAS "RTL-SAMSTAG-NACHT-PUBLIKUMS-ZUSCHAUER-ABSCHIESS-SPIEL"!



MIT DEM AUFZUG GANZ RECHTS KOMMEN SIE ZU DEN GARDEROBEN.

„Wild Bill" Stealy dreht auf



THE AMERICAN CIVIL WAR BIETET REICHLICH STRATEGIE-KOST FÜR WINDOWS95.



BEI DECATHLON ERWARTEN SIE STÄHLERNE ATHLETEN. EIN RENDER-WAHNSINN!

Gleich fünf neue Veröffentlichungen plant Interactive Magic, die Firma von MicroProse-Gründer „Wild Bill" Stealy, in den nächsten Monaten. Mit **Decathlon** können Sie sich auf den Fernsehmarathon der olympischen Spiel vorbereiten. Als Partner konnte Zehnkampf-Olympiasieger Daley Thompson gewonnen werden, so daß es kaum verwundert, wenn Sie bei Decathlon in zehn Disziplinen um Ruhm, Ehre und Lorbeer ringen können. Zur Wahl stehen acht Top-Athleten, die Sie zunächst durch intensives Training auf die Wettkämpfe vorbereiten müssen. Mit **Air Warriors II** bleibt Stealy seinem ursprünglichen Genre treu, der Flugsimulation. Zur Auswahl stehen sage und schreibe 24 historische Fluggeräte des ersten und zweiten Weltkriegs, die durch 75 Missionen gesteuert werden müssen. Air Warrior II wurde sowohl Modem- als auch Netzwerk-Option spendiert. In die Zeit des amerikanischen Bürgerkriegs verschlägt Sie **The American Civil War**. Sie können historischen Schlachten nachspielen oder sich Szenarios heraussuchen, wobei die Anfangsparameter einstellbar sind. 125 historische Schlachtenlenker wurden in das Spiel eingebaut, das Geschehen spielt sich dabei rundenweise ab. Sehr an Civilization erinnert **Destiny**, wo Sie die Menschheitsgeschichte von der Steinzeit bis zum Zeitalter der Raumfahrt nachspielen. Das Spiel wird aus einer First-Person 3D-Engine präsentiert, für ein Strategiespiel außergewöhnlich. Auch hier wurde an Modem- und Netzwerk-Funktionen gedacht. Bei **Star Rangers** hat sich „Wild Bill" wohl von Privateer inspirieren lassen. Als Mitglied der Grenz-Kontrolle finden Sie sich im 23. Jahrhundert wieder. Sie müssen die Grenzen gegen feindliche Angriffe verteidigen. Die Action-Sequenzen präsentieren sich dabei mit einer flotten SVGA-Engine.

Info: http://www.imagicgames.com

Wing Commander light

Von SSI erwartet Sie in Kürze **das Sequel zu Renegade: Battle for Jacob's Star.** Als Befehlshaber einer Raumflotte sind Sie in **Renegeade 2: Return to Jacob's Star** auf dem kleinen Außenposten Alpha stationiert, wo Sie es bald mit der Invasion einer feindlichen Spezies zu tun bekommen. Als letzter Rettungsanker der menschlichen Rasse müssen Sie in über 60 Missionen die Invasion abwehren, **der Spielablauf erinnert dabei stark an Wing Commander:** rein ins Raumschiff und ballern, was das Zeug hält. Dabei dürfen Sie jeweils selbst entscheiden, mit welchem der insgesamt acht Raumschiffe Sie die einzelnen Missionen bestreiten möchten und welche **Flügelmänner** an Ihrer Seite kämpfen sollen. Die Story wird mit kleinen Filmchen weitererzählt, die sich qualitativ allerdings nicht mit dem Origin-Pendant messen können. Dafür wird zu Renegade 2 gleich ein **umfangreicher Mission-Editor** mitgeliefert, mit dem Sie recht komfortabel eigene Szenarien erstellen können. An **ausgedehnte Multiplayer-Optionen** hat man bei SSI ebenfalls gedacht: Renegade 2 kann sowohl mit bis zu zwölf Piloten im Netzwerk als auch via Modem gespielt werden.

Info: Mindscape, Zeppelinstr. 321, 45470 Mülheim/Ruhr





GRAFISCH KANN RENEGADE 2 MIT WING COMMANDER 4 SICHERLICH NICHT MITHALTEN, SPIELERISCH SCHON EHER.

NORMALITY

ERFORSCHEN SIE DIE RIESENSTADT NEUTROPOLIS IN EINER ECHTEN 3D ANSICHT- UND LÖSEN SIE DAS RÄTSEL DER NATIONALEN APATHIE!

UNTERSTÜTZT DURCH DAS EINZIGARTIGE VOODOO-PUPPEN-INTERFACE ERLEBEN SIE ÜBERZEUGENDE MOTION-CAPTURE SEQUENZEN, WÄHREND SIE HINWEISE SAMMELN UND RÄTSEL LÖSEN. LACHEN SIE ÜBER DIE BIZZARE HANDLUNG UND VERZWEIFELN SIE BEIM VERSUCH RÄTSEL ZU LÖSEN, DIE KOMPLEXER SIND ALS DIE SUMME IHRER TEILASPEKTE.











Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



DAS TESTURTEIL

Hundert Mark. Damit können Sie siebenmal ins Kino gehen, drei dicke Bücher kaufen, 50 Portionen Pommes Frites essen oder sich eben für ein PC-Spiel entscheiden.

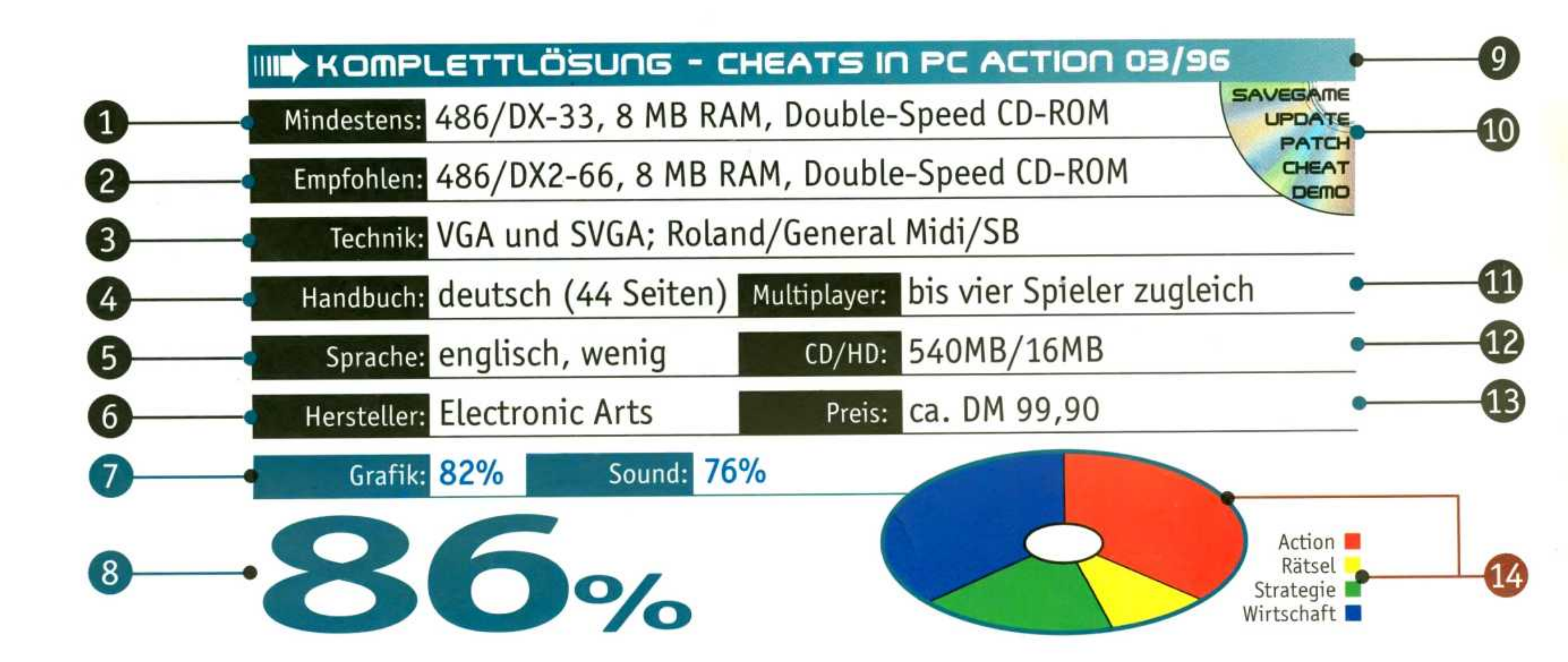


Wie auch immer Geld ausgegeben wird, man erwartet dafür einen entsprechenden Gegenwert. Und einhundert Mark sind kein Pappenstiel. Seitdem es PC-Spiele gibt, müssen Sie dafür zwischen DM 80,- und DM 140,- investieren. Der „Straßenpreis" liegt für neue Vollpreistitel meist bei DM 100,-. Da kann man sich selten mehr als ein, zwei Spiele im Monat leisten. Aber welches soll´s denn diesmal sein? Im Jahresdurchschnitt erscheinen ca. 30 Spiele im Monat. Da ist es schon schwierig, den Überblick zu behalten und genau das passende Spiel zu finden, das sein Geld auch wert ist.

PC Action begleitet Sie

Hier dürfen Sie auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte.



1 Die laut Hersteller empfohlenen Mindestanforderungen, um das Spiel überhaupt starten zu können.

2 Die von der Redaktion während des Testvorgangs herausgefundenen Anforderungen, um das Spiel vernünftig oder optimal spielen zu können.

3 Das technische Leistungsvermögen eines Spiels und die Leistungsbandbreite der Bild- und Tonausgabe.

4 Die in Handbüchern verwendete Sprache und Besonderheiten in der Ausstattung.

5 Die im eigentlichen Spiel verwendete Sprache und deren Anteil.

6 Der Hersteller des getesteten Spiels.

7 Technische und ästhetische Qualität der Bild- und Tonausgabe.

8 Das Kriterium zur Kaufentscheidung. Hier fließen die Grafik- und Soundwertung mit Komponenten wie Motivation, Bedienungsqualität und Spielspaß zusammen und ergeben eine Gesamtwertung, die das Spiel innerhalb seines Genres einordnet.

9 Sollten Sie diesen Balken über einem Bewertungskasten finden, dürfen Sie innerhalb der nächsten zwei Ausgaben mit umfangreichen Spieletips rechnen. Programme, die bei uns soviel Platz eingeräumt bekommen, sind ihr Geld auf jeden Fall wert.

10 Enthält der Bewertungskasten dieses Icon, befinden sich zu dem Spiel auf der Cover-CD-ROM Demo- oder Supportprogramme.

11 Integrierte Mehrspieler-Optionen.

12 Der Datenumfang auf der CD-ROM und auf der Festplatte (nach Installation).

13 Der empfohlene Verkaufspreis des Herstellers, der meist deutlich über dem gängigen Straßenpreis liegt.

14 Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Actionelemente und Puzzledichte).



WINDOWS CD-ROM
• KOMPLETT IN DEUTSCH!
• LEICHT ZU INSTALLIEREN - SPIELSPASS SOFORT!
• MEHR ALS 70 COMIC-SEITEN ZUM ÜBERLEBEN.
SEGA PC
COMIX ZONE
REQUIRES PENTIUM® PROCESSOR 60 Mhz, 8MB MEMORY
MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE
Sie sind Sketch Turner, ein Comic-Zeichner, gefangen vom Bösewicht Mortus in Ihrem eigenen Comic. Zerschlagen Sie seine Monster-Armee schneller, als er sie zeichnen kann!
SEGA
GOES PC
Endlich verkraften moderne PCs die geballte Action von SEGA. Ab sofort sind die besten Videospiele auch für PC erhältlich. Z.B. COMIX ZONE, ein interaktives Comic Book Abenteuer von echten Comic-Zeichnern designed. PC-Games 3/96 sagt 78 % Spielspaß!
WACK!
SYSTEMANFORDERUNGEN
System: Windows 3.1 oder Windows 95
Prozessor: Pentium, mind. 60 Mhz
Speicher: 8 MB
Grafikmodus: SVGA: 640 x 480 x 256 Farben
CD-Rom: Mind. Double-Speed
Festplatte: Mind. 5 MB frei
Sound: Sound Blaster 16 oder kompatible
Steuerung: Tastatur oder Game Pad, -Stick
SEGA
Spielbare Demo im Internet: http://www.segaoa.com/

Indiana Jones and his Desktop Adventures

INDY LIGHT

LucasArts und Indiana Jones. Beides Legenden in ihrem Metier. Im Zusammenspiel miteinander haben beide Namen für PC-Spieler einen besonderen Klang. Auf deren Konto geht nämlich eines der fesselndsten Abenteuerspiele, die wir bisher genießen durften. Doch dann wurde es lange Zeit sehr still um diese Liason.



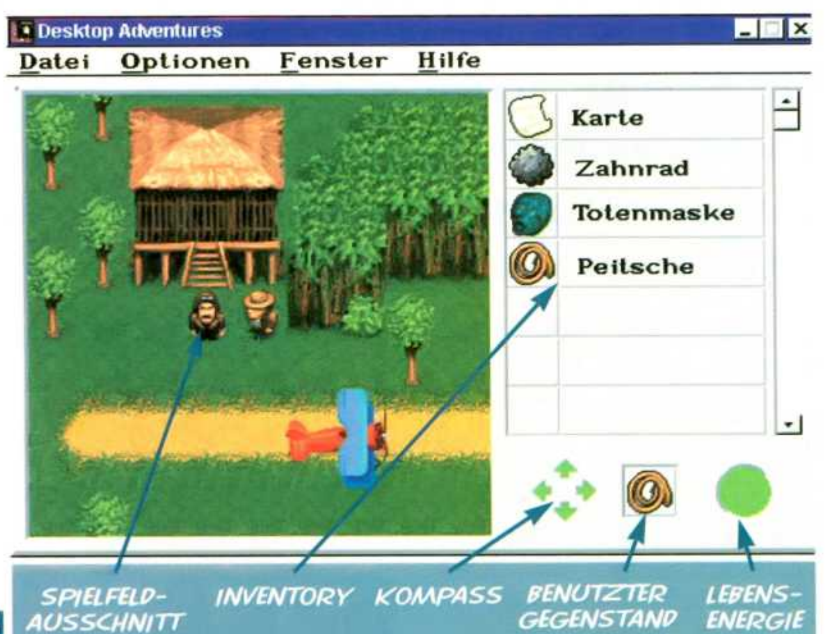
Immerhin sind schon fast vier Jahre ins Land gegangen, seitdem uns Dr. Jones mit seiner Suche nach dem verschollenen Atlantis in seinen Bann gezogen hat. Und LucasArts´ Indiana Jones IV - The Fate of Atlantis gehört heute noch in Sachen Story, Atmosphäre und Puzzlequalität zum Besten, was das Adventure-Genre zu bieten hat. Die Fan-Gemeinde war und ist dementsprechend groß und ruft seit Jahren nach mehr. Bisher erfolglos, denn was LucasArts mit Indy IV gelang, die erfolgreiche Fortsetzung einer Filmvorlage als Computerspiel, ließ sich scheinbar nicht wiederholen. Zumindest nicht in diesem Jahr, denn auch LucasArts´ neuester Indy-Titel kann darüber nicht hinwegtäuschen, daß wir noch weiter auf ein Adventure mit dem charismatischen Archäologen als Protagonisten und in gewohntem LucasArts-Kaliber warten müssen.

Megabyte statt Gigabyte

Um den Indy Jones-Kult weiter unter Strom zu halten, hat man sich auf der Skywalker-Ranch aber so seine Gedanken gemacht. Mit Hal Barwood hat man keinen Geringeren als den Autor des Indy IV-Scripts damit beauftragt, sich um das Fortleben des Harrison Ford-Alter Egos auf den PC-Monitoren dieser Welt zu kümmern. Doch diesmal ist alles anders. Erstes Indiz hierfür ist die Tatsache, daß sich in der Spielverpackung auch nach intensiver Ausgrabungsarbeit nur eine einzige HD-Diskette findet. Nach den CD-ROM-Inflationen des letzten Jahres sicher die erste Überraschung, was zusammen mit dem Verkaufspreis von ca. 30 Mark auch eher auf eine mediale Sparflamme schließen läßt. Spielerisch wird ein konventioneller Indiana Jones-Plot geboten, der den draufgängerischen Archäologen und seinen Kumpanen Marcus Brody in das Mexiko der dreißiger Jahre versetzt. Eigentlich untersuchen die beiden dort den noch nicht ausgegrabenen Tempel J, doch allerlei Gesindel betreibt an den historischen Stätten sein einträgliches Geschäft und möchte mit den vielen Artefakten das schnelle Geld machen. Insbesondere ein gewisser Dr. Victor Van Loom ist ganz heiß auf alles, was mit Relikten aus der Zeit des Schlangengottes Quetzalcoatl zu tun hat. Im Zuge von lose miteinander verknüpften Quests entsteht für Indy & Co. ein Wettlauf mit dem zwielichtigen Doktor um die Zeugnisse der Vergangenheit.

Windows-Archäologie

Im Grunde stehen 15 Einzelmissionen zur Verfügung, die sich in der Zielsetzung, wie etwa die Rettung



DER WELTEN-GENERATOR

Der eigentliche Knüller an Indiana Jones and his Desktop Adventures ist die patentierte World Generator-Engine. Zu Beginn eines jeden Spiels erstellt sie ein neues Indy-Abenteuer aus Hunderten von Variablen (Schätze, Gegenstände, Landschaften, Gegner, etc). Dabei kontrolliert der Generator, daß ein bereits erschienenes Rätsel nicht wiederholt wird und verhindert automatisch das Erscheinen der zuletzt gespielten zehn Missionen.

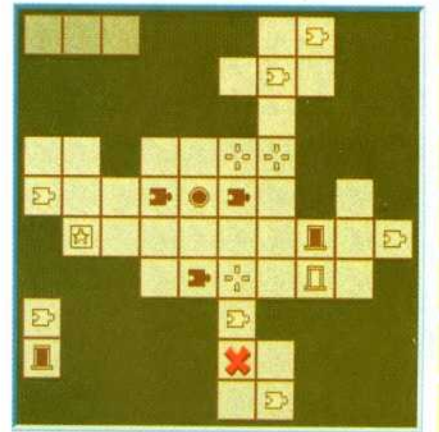
BEI ALLZU NIEDRIGER LEBENSENERGIE KANN INDY JEDERZEIT IN DAS DORF ZURÜCKKEHREN UND SICH VOM ANSÄSSIGEN MEDIZINMANN WIEDER MIT EINIGEN KRÄUTERN AUFPÄPPELN LASSEN.



BEI ERFOLGREICHEM ABSCHLUSS EINER MISSION ERHALTEN SIE AUSKUNFT ÜBER IHRE ABENTEURER-TAUGLICHKEIT IN FORM DES INDY-QUOTIENTEN, DER MAXIMAL 1000 PUNKTE BETRÄGT.

DIE LANDKARTE

Die Landkarte vereinfacht die Orientierung, und man behält immer die Übersicht über die noch zu lösenden Rätsel. Mit sog. Jumppoints kann man schnell von einem Ort zum anderen gelangen.



- Rätsel - noch nicht gelöst
- Rätsel - gelöst
- Haupträtsel
- Hauptquartier
- Jumppoints
- geschlossene Verbindung
- offene Verbindung

eines Schamanen, die Grabung nach einem indianischen Schatz oder die Suche nach einem geheimnisvollen Tempel, unterscheiden. Allerdings beinhalten die Desktop Adventures keine anwählbaren Missionen, sondern das gesamte Spiel wird von einem eigens entwickelten World Generator verwaltet (siehe Infokasten), der Spielziel, Spielumgebung und Rätsel aus einem reichhaltigen Fundus immer wieder neu zusammenstellt. Am Beginn jeder neuen Mission erhält Indy eine kurze Einführung von Brody und einen ersten Gegenstand, wie einen Spaten oder ein Brecheisen, für sein Inventory. Als Ausgangspunkt dient dabei immer ein kleines mexikanisches Dorf, das sich die beiden als Hauptquartier ausgesucht haben. In unmittelbarer Nähe des Dorfes findet sich hinter einem kleinen Puzzle versteckt immer eine Karte des jeweilig aktuellen Gebietes, die im weiteren Verlauf ein unentbehrliches Hilfsmittel ist. Aus einer schräg versetzten Vogelperspektive wird das possierliche Indy-Comic-Figürchen durch die Wüsten- und Dschungellandschaften Mittelamerikas mittels Pfeiltasten oder Mauszeiger bugsiert. Die Bedienung erfolgt mittels einer windows-typischen Point & Click-Menüoberfläche und erschließt sich von selbst. Im Menübalken stehen verschiedene Grundoptionen zur Verfügung. In etwa einem Drittel des Windowsfensters finden das Inventory, ein Kompaß, der aktuell benutzte Gegenstand und die Anzeige für die Lebensenergie Platz. Links davon zeigt sich die eigentliche Spieloberfläche mit einem Ausschnitt des jeweiligen Missionsgebietes. Die über die unterschiedlich großen Gebiete verteilten Aufgaben zur Lösung der Mission sind größtenteils Kombinationsrätsel nach dem Strickmuster „finde Gegenstand, um einen anderen zu erhalten". Hin und wieder gibt es auch umherliegende Felsbrocken zu verschieben, Trittfelder auszulösen, Waldwege zu roden oder kleine Mauern in die Luft zu sprengen. Meist liegt die Lösung für die zehn bis fünfzehn Rätsel pro Mission aber näher als man eigentlich nach LucasArts-Manier vermuten mag. Nach dem erfolgreichen Abschluß einer Mission erhält man Auskunft über seine persönlichen Indy Jones-Fähigkeiten in Form des Indy-Quotienten, der maximal bei 1.000 Punkten liegt und Aufschluß über Spieldauer, Kombinationsrichtigkeit und Klickgewandheit gibt. Denn neben den Denksportaufgaben warten auch kleinere Actioneinlagen auf den nimmermüden Artefakt-Jäger. Ganz Mexiko scheint vor Skorpionen, Schlangen, Spinnen und Raubkatzen nur so zu wimmeln, die Indy mit seiner Peitsche oder diversen Waffen (Luger-Pistole, Machete) zur Raison bringen muß. Aber auch wilde Indianerstämme, Diebesbanden und sogar Nazischergen (in Mexiko?) wollen dem Guten an die Peitsche.

Solitär DeLuxe

Technische Highlights kann Indys neues Abenteuer sicher nicht setzen. Was soll man auch schon auf 1,44 MB großartig unterbringen? Der Spielfeldausschnitt scrollt schrittweise, und die abgehackten Animationen der Spielfiguren kann man bestenfalls als gerade noch „bewegt" bezeichnen. Auch darf man bei einer Windowssoftware mehr Flexibilität erwarten. Indy Desktop läßt sich nämlich nur in einer Auflösung spielen.



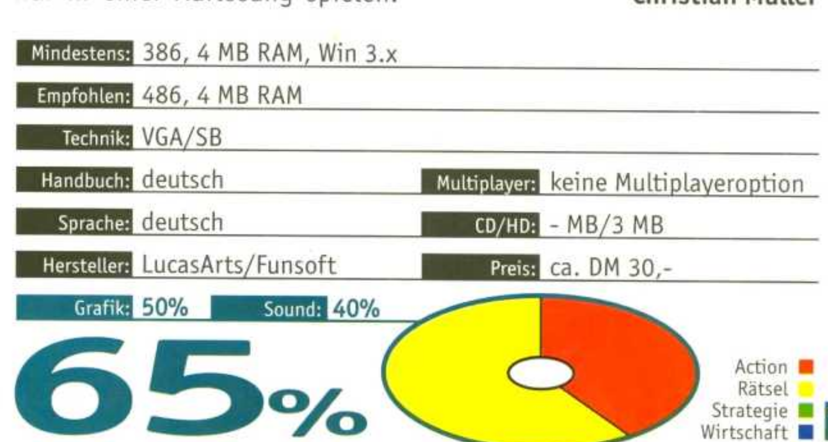
NACHDEM INDY EIN GETRIEBEBAUTEIL AUFGESTÖBERT HAT, KANN ER DEN DEFEKTEN JEEP WIEDER IN GANG SETZEN UND SO EIN BISHER UNERREICHBARES GEBIET AUF DER LANDKARTE ERFORSCHEN.

Soundtechnisch gibt es bis auf das Indy-Thema zu Spielbeginn auch nur kleinere Soundeffects, die eigentlich nichts zur Spielatmosphäre beitragen. So darf kein Zweifel darüber aufkommen, daß die Indy Desktop Adventures kein Abenteuerspiel im herkömmlichen Sinne sind. Vielmehr handelt es sich um eine Windows-Coffee-Break-Applikation in der Tradition von Solitär oder Minesweeper. Das neueste Indy-Spiel will kurzweilige Unterhaltung für zwischendurch bieten.

Christian Müller

KOMMENTAR

LucasArts ist immer für eine Überraschung gut, aber daß man den Megastar des Adventure-Genres in eine eher minimalistische Windows-Applikation zwängt, kann wirklich verwundern. Mag sein, daß man mit den Desktop Adventures auf deutschen Büro-PCs und Laptops tollen Erfolg haben wird, aber welch großartigen Stoff hätte der charismatische Charakter für ein anspruchsvolles Adventure abgeben können. Schade, alle Indy IV-Fans müssen sich noch weiter gedulden.



Virtual Snooker • Sportsimulation

QUEUE UND BALL

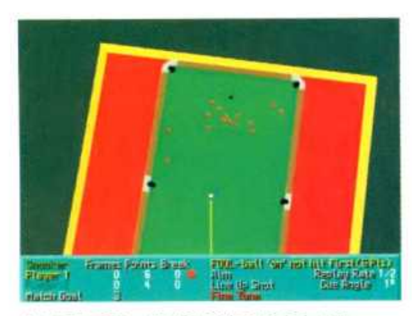
Interplay hat mit Virtual Pool bewiesen, nicht nur im Action Genre Akzente setzen zu können. Daß die Sache noch steigerungsfähig ist und somit auch die eingefleischtesten Queue-Dompteure an den Bildschirm fesseln kann, zeigen sie mit ihrer neu erschienenen Billardsimulation Vitual Snooker.



DER MEISTER BEIM STOSS.

DER VIDEOLEHRGANG MIT STEVE DAVIS ZEIGT TRICKS UND KNIFFE DES SNOOKERSPIELS. STÖSSE UND KOMBINATIONEN WIE AUS DEM LEHRBUCH.

Wenn Sie einmal Fernsehübertragungen einer oder mehrerer Snooker-Partien beigewohnt haben, so wird Ihnen sicherlich der etwas seltsam anmutende Herr mit dem versteinerten Gesichtsausdruck aufgefallen sein. Die Rede ist von Steve Davis, dem mehrfachen Weltmeister am Snookertisch. Seine Spielpartner läßt er meistens im Regen stehen, wenn es darum geht, die farbigen Kugeln mit chirurgischer Präzision in die Taschen zu versenken. Mit diesem Herrn haben Sie das Vergnügen, denn in einer Vielzahl von Videoclips erklärt der Champ Besonderheiten des Snookerspiels, die Stoßtechniken und, natürlich wichtig für Neulinge, das Regelwerk, in leicht verständlicher Weise präsentiert. Die Videosequenzen laufen im Vollbildmodus in guter Bild- und Tonqualität, so daß Sie sich erst einmal zurücklehnen können, um dieses Spiel für sich zu entdecken. Das Ambiente bildet ein 3D-Billardsaal ohne Zuschauer, der, wenn gewünscht, in SVGA dargestellt werden kann und mit bis zu 1.024x786 Bildpunkten für eine stilvolle Umgebung sorgt. Wünschenswert wäre es aber gewesen, wenn Interplay den Kugeln noch ein paar Licht- und Spiegelungseffekte mit auf den Weg gegeben hätte.



MIT DER ANSICHT DES BILLARDSAALS AUS DER LAMPENSCHIRMPERSPEKTIVE KANN DIE NÄCHSTE VARIANTE DURCHDACHT WERDEN.

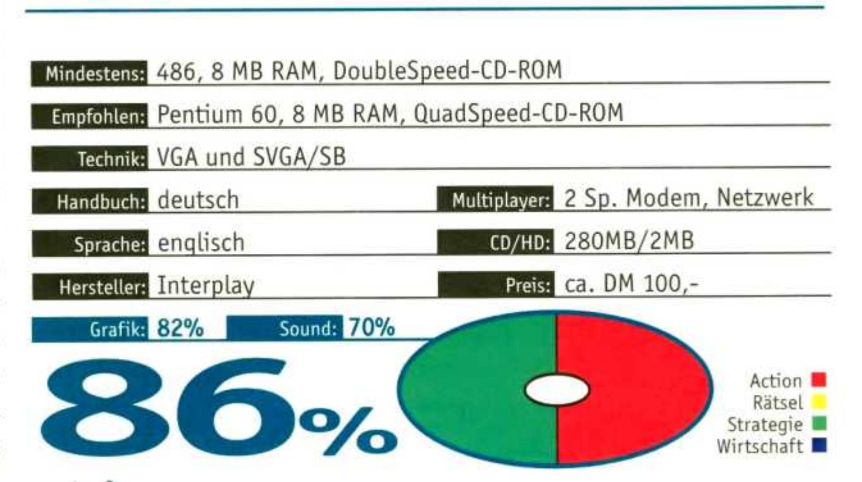
Am grünen Filz

Stehen Sie am Tisch, so kann durch Bewegung der Maus jede mögliche Blickposition angefahren und durch eine Zoomfunktion auch die Perspektive und Größendarstellung variiert werden. Die erhaltene Bewegungsfreiheit rund um den Ort des Geschehens ist hervorragend. Damit Ihre Kugeln nach dem Stoß auch die gewünschte Position erreichen, stehen Ihnen über Tastatur vielfältige Möglichkeiten zur Verfügung, die Parameter Ihres Stoßes einzustellen. Diese Form der Eingabe ist für den Anfang etwas gewöhnungsbedürftig, erweist sich aber nach einigen gespielten Frames als sehr brauchbar und effektiv. Ein besonderes Feature bilden die sogenannten Trackinglines, mit deren Hilfe die Abprall-, Ein- und Ausfallswinkel der auf dem Tisch befindlichen Kugeln überwacht werden. So ist es gleich in der Anfangsphase möglich, ein Gefühl für die Geometrie und Wirkung des Spiels zu erhalten. Für die Akustik sorgen gut nachempfundene Spielgeräusche. Diese fallen natürlich nicht sehr variantenreich aus, was den Spielspaß und vor allem die Konzentration nicht weiter beeinträchtigt. Ein ab und zu klatschendes Publikum würde hier etwas auflockern. Im Vergleich zu Virtual Pool ist der Schwierigkeitsgrad übrigens deutlich angestiegen, weil die Balltaschen mit ihren abgerundeten Ecken wie im richtigen Leben sehr genau angespielt werden müssen.

Christian Bigge/tw

KOMMENTAR

Virtual Snooker ist, wie schon Virtual Pool, eine sehr gute Umsetzung des Freizeitvergnügens. Die Realisierung der physikalischen Gegebenheiten dieses Spiels ist hervorragend gelungen. Auch in puncto 3D-Umgebung läßt sich Interplay nicht lumpen und wartet mit der gewohnten Qualität einer schnellen Grafikengine auf. Mit der anfänglich etwas schwierig zu bedienenden Tastenbelegung kann man sich schnell anfreunden. Kleiner Wermutstropfen: die Simulation der Stoßbewegung erfordert viel Platz auf dem Mauspad, so daß man seinen Tisch vor einer Partie freiräumen sollte, um zwei oder mehr Mauspads aneinanderzureihen. Dennoch: fast so gut wie in der Kneipe nebenan.



Mindestens:	486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA und SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Sp. Modem, Netzwerk
Sprache:	englisch	CD/HD:	280MB/2MB
Hersteller:	Interplay	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	82%	Sound:	70%

86%

PC ACTION Online

http://www.pcaction.de


Online-Magazin: immer aktuelle News, Previews und Reviews

Online-Forum: mit anderen Usern chatten, Tips austauschen

Download-Area: die riesige Demo-Datenbank

T&T A-Z Online: auf Abruf alle verfügbaren Tips von A-Z

Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC ACTION im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC ACTION online sind Sie täglich up-to-date.

Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer´s Inn", um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area" gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simulation oder einem Action-Spiel nicht weiterkommen, über PC ACTION online haben Sie die Lösung in Sekunden.

Action Park*

Über diesen Premium-Dienst bieten wir Ihnen echte Multiplayer-Spiele - online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauberern in Dungeons steigen oder live an der Börse spekulieren - mit PC ACTION online erleben Sie Spielen anders. Aufregender. Interessanter. Interaktiver. Und jeden Monat kommen neue Spiele dazu!

* zum Start von PC ACTION online sind noch nicht alle Spiele verfügbar

PC ACTION online - die ganze Welt der PC-Spiele - kostenlos!

T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC ACTION bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit 1&1 Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif. Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail.

Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC ACTION online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebanking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN- sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten.

Und das sind die Möglichkeiten mit T-Online im Detail:

Btx/Btx plus

Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte bequem vom Schreibtisch aus, Sie buchen Flüge, rufen die Flugpläne von Lufthansa und die Fahrpläne der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.

- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia-Qualität
- bundesweit mit 14.400 bit/s

Internet

Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich vor kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC ACTION online oder einen anderen Dienst, Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen, Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstell-bare Information abrufen, Sie verschaffen sich direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Daten-banken.

- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen Internet-Usern
- Zugangsknoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

eMail

Mit eMail erhalten Sie Ihren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sprache, Bilder und Videosequenzen.

- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehr!



Btx plus: der Premiumdienst für besondere Ansprüche



Btx: über 5.000 deutschsprachige Angebote ab 2 Pfg./ Min.



Internet: alle denkbaren Informationen per Knopfdruck

Ihr Dankeschön: Ein Online-Paket zum Einstieg bei T-Online - gratis!

Online-Paket

- **„Netscape-Navigator"** für den schnellen Internet-Zugang
- **„T-Online-Decoder"** für Btx und Btx plus
- **„Btx-Navigator"** - Ihr digitales Notizbuch
- **„Intern@t Guide"** - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- **„PC ACTION Pack"** - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt 1&1 für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt
täglich*) von 18.00 - 8.00 Uhr
2 Pfennige pro Minute *) auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeittakt
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr
6 Pfennige pro Minute

Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!
Ab 1.Mai: **keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute!** Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.

2. Einfache Installation! In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie´s geht - **eine Sache von Minuten!**

3. Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.



Nur einer von vielen Diensten: der DB-Fahrplan auf Btx

eMail: Briefe, Bilder, Sounds verschicken - in Sekunden



Homebanking: über 3.000 Institute mit T-Online erreichen

Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer:

1&1-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14.400 nur DM 169,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion. Best.-Nr.: DOS: 8112, Windows: 8110

Modem Skyconnect 28.800 nur DM 299,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion. Best.-Nr.: DOS: 8113, Windows: 8111



Zork: Nemesis • Adventure

AKTE Z: DER FALL

In den Forbidden Lands geht Geheimnisvolles vor sich: Vier Wissenschaftler, Alchimisten allesamt, sind spurlos verschwunden. Außerdem treten urplötzlich Erdbeben auf, und es weht ein immerwährender eisiger Windhauch. Als es schließlich auch noch eine unvorhergesehene Sonnenfinsternis gibt, sprechen viele Bewohner bereits von einem Fluch.



VIELE RÄTSEL IM SCHLOSS DES NEMESIS LASSEN SICH NUR DURCH BEOBACHTUNGS- UND KOMBINATIONSGABE LÖSEN.

Grund genug für Syovar, den Vize-Regenten, den Geheimagenten Bivotar zur Aufklärung der unerklärlichen Phänomene in die Forbidden Lands zu schicken. Doch als auch dieser nicht mehr auftaucht, ist Ihre Zeit gekommen. Ihr Auftrag ist der gleiche wie der Ihres Vorgängers: das Verschwinden der vier hochrangigen Wissenschaftler aufzuklären, dem Fluch der Forbidden Lands auf den Grund zu gehen und schließlich noch die Gerüchte zu überprüfen, in denen von unerlaubter Anwendung von Magie in dieser Region die Rede ist. Fox Moulder aus Akte X hätte seine helle (oder besser: dunkle) Freude an diesem Fall. Zork: Nemesis schließt zwar nicht direkt an die Handlung von Return to Zork an, doch die Geschichte, die hier erzählt wird, ist ebenso spannend, wenn nicht gar spannender. Auch Fans des Spieles Myst werden sich für Zork: Nemesis begeistern können. Allerdings ist letzteres um einiges umfangreicher - nicht nur wegen der drei CDs. Ihr Abenteuer beginnt in einem von Nemesis verlassenen Schloß in der Einöde der Forbidden Lands. Hier finden Sie auch die vier Wissenschaftler, die der wahnsinnige Nemesis zu Experimenten in Sarkophage eingeschlossen hat.

Obwohl angeblich Kompromisse in Bezug auf die Komplexität und den Umfang der in Zork: Nemesis enthaltenen Puzzles gemacht wurden, braucht man sich keine unnötigen Sorgen machen. Die 65 Puzzles löst man sicher nicht einfach so im Vorbeigehen. Kopfarbeit ist gefragt, bei den musikalischen Rätseln ist zusätzlich ein feines Gehör von Vorteil. Verzweifeln muß man auch nicht, wenn man an einem Puzzle einmal nicht weiterkommt. Im Schloß stehen dem Spieler Hilfestellungen auf Knopfdruck zur Verfügung. Wer sich dadurch nicht in Versuchung führen lassen will, kann diese On-Screen-Hinweise natürlich ausschalten.

BESTE AUSSICHTEN

Die erste knifflige Stelle in Zork: Nemesis: wie gelangt man in den Tempel? Sie können sich um 360° drehen, um sich genau umzusehen. Zusätzlich haben Sie an bestimmten Stellen auch noch die Möglichkeit, nach unten und nach oben zu blicken. Schon nach ein paar genauen Blicken müßten Sie auf einen Hinweis zum Öffnen der Türen stoßen! Eine genauere Betrachtung des Türklopfers bringt uns der Lösung unseres ersten Puzzles schon näher. Schon öffnet sich vor uns die Tür, und wir können eintreten.















Die Rückkehr von Papier und Bleistift

Ein automatisches Mitprotokollieren der Orte, die Sie aufsuchen, und der Gespräche, die Sie führen, kennt Zork: Nemesis nicht. Sie sollten deshalb Papier und Bleistift parat haben, um sich in guter alter Text-Adventure-Tradition selbst Notizen zu Ihnen wichtig erscheinenden Informationen und Gegenständen zu machen. Warum auch nicht? Das, was man selbst notiert, prägt sich einem sowieso besser ein. Ein Manko für Spieler, die nicht gerade einen Englisch-Leistungskurs absolviert haben, ist in diesem Zusammenhang sicherlich, daß sich keine Dialogunterschriften aktivieren lassen. Bei

NEMESIS

vielen Gesprächen, die für das erfolgreiche Lösen eines bestimmten Puzzles wichtige Hinweise geben, wird man deshalb ein zweites und drittes Mal hinhören müssen, bevor man weiß, was gemeint ist. Wer nun die Bedenken hat, daß er vielleicht ständig im Wörterbuch wühlen muß, der sollte lieber auf die deutsche Version von Zork: Nemesis warten. Diese ist geplant, ein Erscheinungstermin steht aber im Augenblick noch nicht fest. Es bleibt zu hoffen, daß man bei der Übersetzung und Synchronisation genauso viel Wert auf Details legt, wie in der Originalversion.

Technische Kabinettstückchen

Für die Video-Sequenzen hat man in den endlosen Pool der Hollywood-Schauspieler greifen können, für die Regie zeichnet Joe Napolitano verantwortlich, der sich mit Akte X und Murder One bereits einen Namen machen konnte. Wie zu Beginn bereits erwähnt: ein Fall wie geschaffen für Fox „Spooky" Mulder und Dana Scully. Die eigentliche Neuerung in Zork: Nemesis sind aber nicht die Video-Sequenzen - mit denen können andere Adventures auch dienen - sondern es ist die Möglichkeit, daß sich der Spieler um 360° um die eigene Achse drehen kann und die Umgebung dabei mitgescrollt mit. Dies funktioniert aber nur bei vorgegebenen Knotenpunkten. Normale Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen werden Bild für Bild umgeschaltet. Die Hintergrundgrafiken selbst sind allesamt kleine Kunstwerke, die mit viel Liebe zum Detail gerendert wurden. Um die Grafiken auch richtig zur Geltung zu bringen, wurde der Hi-Color-Modus verwendet, bei dem bis zu 65.000 Farben zur Verfügung stehen.

Christian Müller/av



AUS DEM SARKOPHAG SCHWEBT EINE SPIELENDE GEIGE: EINES DER MUSIKRÄTSEL.





AUCH MUSIKALISCHE RÄTSEL SIND ZU LÖSEN. DAS, WAS DER PAN VORSPIELT, MÜSSEN SIE AN DEM BRUNNEN NACHSPIELEN.

KOMMENTAR

Zork: Nemesis ist die neben Bad Mojo die zweite Adventure-Überraschung 1996, vor allem für Leute, die eine anspruchsvolle Story und ausgefallene Puzzles mögen. Meilenweit entfernt von den Ursprüngen im klassischen Text-Adventure, bietet Zork: Nemesis Unterhaltung auf hohem Niveau. Dabei widerlegt das Spiel alle Behauptungen, beim Einsatz innovativer Techniken bliebe häufig kein Raum für eine entsprechende Rahmenhandlung. Zusammen mit Das Rätsel des Master Lu hat Zork: Nemesis einen Ehrenplatz in jeder Adventure-Sammlung neben Indiana Jones, Discworld und Monkey Island verdient.

DIE VIER ALCHIMISTEN

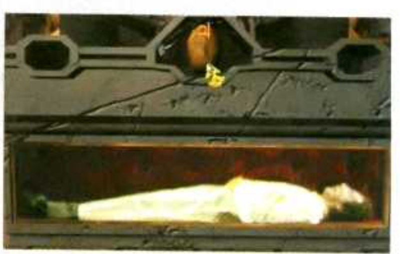


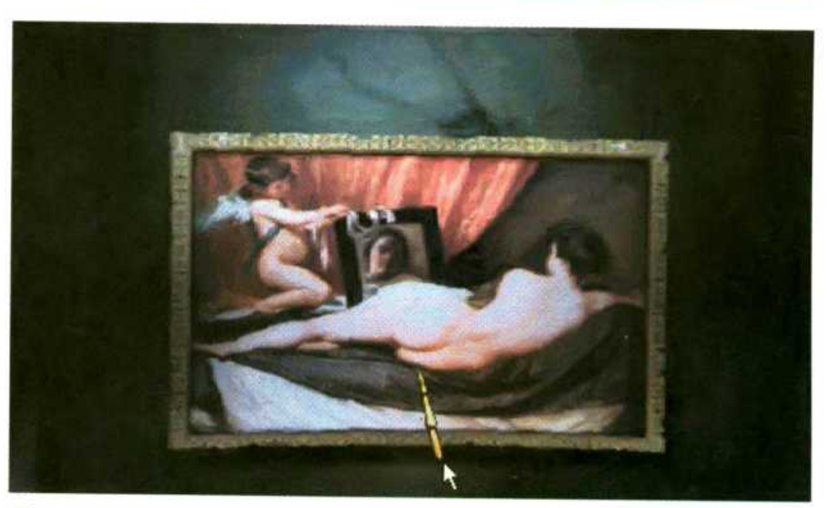
In der Haupthalle des Schlosses finden Sie die Särge der vier Alchimisten. Eine der ersten Aufgaben ist es nun, diese Alchimisten zu befreien. Jeder der Alchimisten steht für eines der vier Elemente; Erde, Feuer, Luft und Wasser. Ein Mausklick auf das maskenhafte Gesicht über jedem der Sarkophage verrät uns, welcher Alchimist für welches der vier Elemente steht. Danach ist Kombinationsgabe gefragt. Denn die Elemente zur Befreiung der Alchimisten wurden von Nemesis allesamt im Schloß zurückgelassen. Allerdings hat er die Elemente teilweise sehr gut versteckt. Wenn Sie ein Element gefunden haben, dann verrät Ihnen der zugehörige Alchimist etwas mehr über Nemesis und wie er zu besiegen ist.











DAS GEMÄLDE DER VENUS GIBT UNS WÄHREND UNSERES AUFENTHALTS IM SCHLOSS AUF WUNSCH HINWEISE ZU DEN PUZZLES.

KOMPLETTLÖSUNG IN PC ACTION 06/96

Mindestens:	486/66 MHz, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Handbuch:	englisch
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	englisch
CD/HD:	1.500 MB/35-80 MB
Hersteller:	Activision
Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	90%
Sound:	88%

88%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

PC-Spiele	CD	Disk
Abuse (dt.)	69,99 *	
Addams Family Pinball	69,99 *	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Albion (dt.)	89,99	
Alien Trilogy	89,99 *	
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99	
Ancient Empires (dt.)	79,99 *	
Arcade Amerika (dt.)	**79,99**	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Assault Rigs	69,99	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99 *	
Bad Mojo	79,99 *	
Baldies (dt.)	69,99 *	
Batman Forever	89,99	
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69,99 *	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Battle Race	89,99 *	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	79,99 *	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99 *	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
Chronicles of the Sword	79,99 *	
Chronomaster (dt.)	79,99	
Civilization 2 (dt.)	99,99 *	
CivNet (dt.)	99,99	
Colony Wars 2492 (dt.)	**89,99**	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	29,99	
Command & Conquer Level Editor	29,99	
Congo	79,99	
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *	
Corpse Killer	79,99 *	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99 *	
Cyber Judas	79,99 *	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
D (dt.)	89,99 *	
Daggerfall (dt.)	99,99 *	
Death Gate	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Defcon 5	79,99	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Descent 2	79,99	
Destruction Derby	99,95	
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99 *	
Die Fugger 2 (dt.)	79,99	
Die Siedler 2 (dt.)	69,99 *	
Discworld (dt.)	89,95	
Doppelkopf (Windows, dt.)	39,00	
Duke Nukem 3D	**79,99 ***	
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99 *	
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99 *	
Ecco the Dolphin	59,99 *	
Elisabeth I. (dt.)	99,99 *	
ESPN Extreme Games	59,99 *	
Evocation (dt.)	79,99	
Extreme Pinball	59,99	
F1 Manager '96 (dt.)	79,99 *	
Fantasy General	69,99 *	
Fast Attack (dt.)	69,99 *	
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	**99,99 ***	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Front Page Sports: Football 96	69,99	
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99 *	
Gender Wars (dt.)	79,99 *	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	99,99 *	
Heroes of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hugo	69,99	69,95
IndyCar Racing 2	79,99	
Kaiser Deluxe	69,95	
Kingdom of Magic (dt.)	79,99 *	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99 *	
Lode Runner Online (dt.)	79,99	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99 *	
Mag! (dt.)	79,99	79,99 *
Magic the Gathering (dt.)	99,99 *	
Manic Karts	39,99	
Master of Orion 2 (dt.)	89,99 *	
Maximum Surge	79,99 *	
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	89,99	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Normality Inc. (dt.)	**79,99 ***	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
PGA European Tour Golf	89,99	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pinball Wizzard 2000	69,99	
Pitfall (Win 95)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99	89,99
Project Paradise	89,99 *	
Pro Pinball – The Web	49,99	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Rayman (dt.)	79,99	
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99 *	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ridge Racer	59,99 *	
Ripper (dt.)	79,99 *	
Rise 2: The Resurrection	89,99	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	89,99 *	
Schleichfahrt (dt.)	89,99 *	
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shannara (dt.)	79,99 *	
Shell Shock	79,99 *	
Sid Meier Coll.: *Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe*	89,99	
Silent Hunter	79,99 *	
Silent Thunder (Win 95)	89,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Bucks (dt.)	69,99 *	
Space Hulk – The Blood Angels	89,99 *	
Star Trek: Deep Space Nine	**79,99**	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *	
Stonekeep (dt.)	85,00	
S.T.O.R.M.	89,99 *	
Syndicate Wars (dt.)	89,99 *	
Teamchef (dt.)	89,99	
Terminator: Future Shock	79,99	
Terra Nova	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig (dt.)	79,99 *	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Thunderhawk 2	79,99	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	89,99	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	79,99	
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Twisted Metal	69,99 *	
Unnecessary Roughness '96	89,99	
Urban Runner (dt.)	**89,99 ***	
Virtual Snooker	79,99 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
War College (UMS 3, dt.)	79,99 *	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
Warhammer (dt.)	79,99	
Warplanes 2	109,99 *	
Werewolf vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99	
Worms	69,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99 *	
Zork Nemesis	**79,99**	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 – Pacific Air War Gold	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Aliens	29,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99 *	
Aufschwung Ost (dt.)	29,99 *	
Battle Bugs	19,99 *	19,95
Beneath A Steel Sky	19,95	
Betrayal at Krondor	**19,99 ***	
Burning Steel 4	29,99	
Caesar 1	19,99	
Civilization	39,95	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99 *	
Critical Path (dt.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Clou incl. Profidisk (dt.)	29,95	
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Die total verrückte Rallye (dt.)	19,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Ecstatica	39,99	
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99	
Fade to Black (dt.)	29,99	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
FIFA Soccer (dt.)	29,99 *	
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99	
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99	
Goblins 3	19,99	
Hexen AKTIONSPREIS	49,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.)	29,99 *	
Jagged Alliance (dt.)	**29,99**	
Kings Quest 6	19,99	
Kings Quest 7 (dt.)	39,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99 *	
Lemmings 3 (All New World)	39,99	
Little Big Adventure (dt.)	29,99 *	
Lode Runner (dt.)		19,99
Lollypop (dt.)	19,99	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99	
Magic Carpet Plus (dt.)	49,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99	
Nascar Racing (engl.)	39,99	
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99 *	
North & South	9,95	
Novastorm	39,99	
Oldtimer (dt.)	19,99	
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	29,99	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)	19,99 *	
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Prisoner of Ice (dt.)	**39,99**	
Privateer	29,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Rüsselsheim (dt.)	19,99	
Sam & Max (dt.)	29,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	**29,99**	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Space Quest 4	19,99	
Space Quest 5	19,99 *	
Star Trek: Final Unitiy Limited Ed.	59,99	
Star Trek: Judgement Rites	29,99 *	
Strike Commander	29,95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	9,99	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Theme Park (dt.)	29,99 *	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 Classic Compilation	29,95	
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	9,99	
WarCraft: Orks & Humans (e.)	**39,99**	
Wing Commander 2	29,95	
X-COM Terror from the Deep (dt.)	29,99	

Software der anderen Art	CD	Disk
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1-Lexikon	39,99	
MTV Unplugged	49,99	
PC-Fahrschule	39,95	
Pegasus 3.0 (Doppel-CD)	29,99	
Quest for Fame – Aerosmith	89,99	
RTL Samstag Nacht	**49,99**	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Sex, Lügen & Video	39,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

CD-ROM 6fach-Speed, IDE	239,99
Soundblaster 16 Value Edition IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	299,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	je 16,95
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
Yamaha DB 50 XG Wavetable-Aufsatz	**219,99**
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks

CH F16 Combat Stick	169,99
CH Flightstick Pro	129,95
Competition Pro 3DEE Joystick	**189,99**
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick Analog SONDERAKTION	35,00
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Gravis Multiport + 2 Grip Pads + NHL 96	**169,99**
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	109,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustmaster Wizzard Pinball Controller	79,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	499,99
Alien Trilogy *	**89,99**
Gex *	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Need for Speed	89,99
Road Rash	89,99
Total NBA '96	99,99
Wing Commander 3 (dt.)	**99,99**

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt.	5,49
Starter Pack	Eiszeit	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	Eiszeit	15 Karten	dt.	5,49
Chronicles		12 Karten	engl.	4,99
Renaissance		8 Karten	dt.	3,49
Heimatländer		8 Karten	dt.	3,99
Homelands		8 Karten	engl.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Kingdom O' Magic • Adventure

ABGEDREHT

Skurriler britischer Humor erwies sich bereits in den frühen siebziger Jahren als Exportschlager der Inselbewohner. Vor allem die Komikertruppe Monty Python gewann mit ihrem „Flying Circus" viele deutsche Fans und ihre Filme wie 'Life of Brian' erlangten Kultstatus.





DIE 3D-RENDERGRAFIK FINDET NICHT NUR IM INTRO (UNTEN UND LINKS UNTEN, SONDERN AUCH WÄHREND DER KONVERSATION MIT DEN UNTERSCHIEDLICHSTEN SPIELFIGUREN VERWENDUNG.



Konsequenterweise versucht man nun, den bizarren Humor auch in PC-Spielen zu etablieren. Nachdem bereits vor Jahresfrist die Umsetzung von Terry Pratchetts Discworld-Roman die Fans entzückte, versucht nun SCI mit dem Fantasy-Abenteuerspiel Kingdom O'Magic, die Kombinationsarbeit durch einen Angriff auf die Lachmuskeln aufzulockern. Dabei ist die Story an sich schon nicht besonders inhaltsschwer.

Echse oder Superweib

Ein freundlicher Märchenonkel, der nicht nur durch das aufwendig animierte Intro geleitet, sondern auch während des Spiels hilfreich und erklärend zur Seite steht, gibt gleich zu Beginn einen Vorgeschmack darauf, auf welch bizarre Form der Unterhaltung man sich eingelassen hat: Als Spielfiguren stehen wahlweise der gemeine, grüne Echsenkretin Thidney oder das kämpferische Superweib Sharon zur Auswahl, wobei letztere zusätzlich über magische Fähigkeiten in Form von mehr oder weniger wirksamen Zaubersprüchen verfügt. Als weitere Option muß sich der Spieler selbst für eines von drei vorhandenen „Drehbüchern" entscheiden. So läßt sich eine klassische Adventurehandlung auswählen, bei der in guter, alter Tradition der Drachen gerettet, die Prinzessin gestohlen und der Schatz getötet werden muß. Neben dieser altbackenen Variante gibt es aber auch noch die etwas verworrenere Mission, in der das Wohl des Dorfes mit Hilfe von geheimnisvollen Lavalampen gerettet und der Herr der Finsternis besiegt werden soll. Als dritte Alternative steht die Seven-Eleven-Variante bereit, die jedoch nichts mit der gleichnamigen, amerikanischen Supermarktkette zu tun hat. Vielmehr wird das zu schützende Dorf von sieben bis elf finsteren Unholden attackiert und muß wiederum vor dem Untergang bewahrt werden.

Wortwitz zum Genießen

Rein rechnerisch ergäben sich also sechs mögliche Spielvariationen, aber die Unterschiede sind eigentlich marginal. Zum einen sind die

KOMMENTAR

Wenn man keinen mühevoll ausgetüftelten Handlungsfaden bereithält, nimmt man sich eben selbst und das ganze Metier auf den Arm und kaschiert mit viel Ironie und skurrilem Humor die eigentlich flache Story. So gelungen präsentiert wie im Kingdom O'Magic, ist das Ergebnis zumindest für den Fan dieser Art von Komik und alle Fantasy-Freaks in jedem Fall sein Geld wert.

Schauplätze identisch und die handelnden Personen überwiegend gleich, außerdem ist eine fortlaufende Handlung sowieso nur schwer erkennbar und bei der gebotenen Situationskomik auch gar nicht wichtig. Vielmehr sollte man den Wortwitz in den ausführlichen Dialogen genießen, den der Spieler mit den seltsamsten Spielarten der Natur zu führen hat. Nicht nur Orks, Elfen und Zwerge laufen einem dabei über den Weg, auch mit einem allesfressenden Monsterbaby und sogar mit personifiziertem Wasser bekommt man es zu tun. Dabei läßt sich meist nur der erste Satz und damit der Grundtenor des Gesprächs zwischen freundlich, sarkastisch oder aggressiv auswählen. Ist die Konversation einmal in die gewünschte Richtung gelenkt, läuft sie automatisch weiter und trägt zumindest so lange zur persönlichen Erheiterung bei, bis sie für den Helden/die Heldin ein plötzliches, tödliches Ende hat. Gegen die sehr niedrige Toleranzschwelle mancher Gesprächspartner kann man sich allerdings durch die sechsfache Zwischenspeicherfunktion schützen. Sechs Spiele können so pro Variante abgespeichert oder aktualisiert werden. Wer selbst kein Freund großer Worte ist, kann hier neben der intellektuellen Problembewältigung auch von sich aus die Fäuste sprechen lassen. Diese genreübergreifende Actionvariante, bei der rollenspielartig Kraft und Lebensenergie über Sieg und Niederlage entscheidet, verspricht aber in den seltensten Fällen Erfolg. Per Steckbrief kann man sein Gegenüber vorher auf dessen Energiegehalt hin untersuchen. Schnell wird dadurch klar: die Heldenfigur ist den allermeisten Gegnern physisch unterlegen, kampfsportliche Erfolge sind demnach kaum zu erwarten.

Leichte Kost für Spezialisten

Die Implementierung des Zweikampfmodus scheint demnach ziemlich überflüssig, zumal es meist gar nicht nötig ist, sich an die begehrten Gegenstände mit Gewalt heranzumachen. Ein bißchen Knobeln führt schnell zum gewünschten Erfolg. Die Rätsel selbst sind nämlich überwiegend einfach gehalten. Ein Polizist betont im Gespräch beispielsweise penetrant seinen Appetit auf genau die Donuts, die man gerade eben in der alten Bäckerei 'erbeutet' hat. Die Befriedigung für den Knobelfreak bleibt da wohl eher gering, wenn die überreichten Kringelkrapfen den verfressenen Ordnungshüter à la Gervais-Werbung durch die morschen Planken der Hafenmole brechen lassen, so daß genau die coole Sonnenbrille zurückbleibt, auf die man es eigentlich abgesehen hatte. Verwirrung entsteht lediglich durch die Komplexität der Szenerie. Fast alle Schauplätze sind von Anfang an begehbar, der Einstieg ist somit an mehreren Stellen möglich. Ähnlich einem realen Puzzle, können die Rätsel zu Beginn an der Stelle gelöst werden, die einem gerade ins Auge fällt. Die Zusammenhänge stellen sich erst später ein, wodurch gerade für Neulinge die Chance eines raschen Erfolgserlebnisses kräftig ansteigt.

Hörspiel-Atmosphäre

Der grafische Eindruck ist zwiespältig. Einerseits erscheinen die Hintergrundanimationen in biederem, unauffälligem VGA-Handwerk, andererseits sind alle Darsteller während der Gesprächs-Szenen in Großaufnahme und dreidimensionaler Rendergrafik ausgestaltet. Die sehr engagierten Sprecher der englischen Originalversion lassen dabei richtige Hörspielstimmung aufkommen. Als Gameplay-Perle wie die Meilensteine der LucasArts-Kollektion dürfte man Kingdom O´Magic nicht ansehen. Mehr Schmunzeln und weniger Rätseln scheint als Grundkonzept zu dienen. Der unnachahmliche britische Humor, der mit den bestens aufgelegten Sprechern einen Großteil der lockeren, entspannten Spielatmosphäre ausmacht, läßt sich wohl nur schwer ins Deutsche übertragen. So steht zu befürchten, daß bei einer nicht übermäßig ehrgeizigen Umsetzung das Spiel seine eigentliche Stärke, nämlich den Wortwitz und die trocken vorgetragene Selbstironie, einbüßt und im Adventure-Mittelmaß versinkt.

Christian Müller/mh

BESONDERHEITEN



Alle relevanten Personen und Objekte werden einfach angeklickt, woraufhin ein Auswahlmenü in Kuchenform mit den üblichen verfügbaren Optionen wie Sprechen, Ansehen, Benutzen etc. erscheint.
Personen werden ausführlich vorgestellt, wobei der eingeblendete Steckbrief auch deutliche Hinweise darauf enthält, ob ein möglicher Zweikampf erfolgversprechend oder aussichtslos erscheint. Untertitel können wahlweise eingeblendet werden, das Spiel läuft ansonsten komplett im Vollbildmodus.







SCHON DAS VÖLLIG ABGEFAHRENE INTRO LÄSST AUF DAS ENGLISCHE HUMORVERSTÄNDNIS SCHLIESSEN.

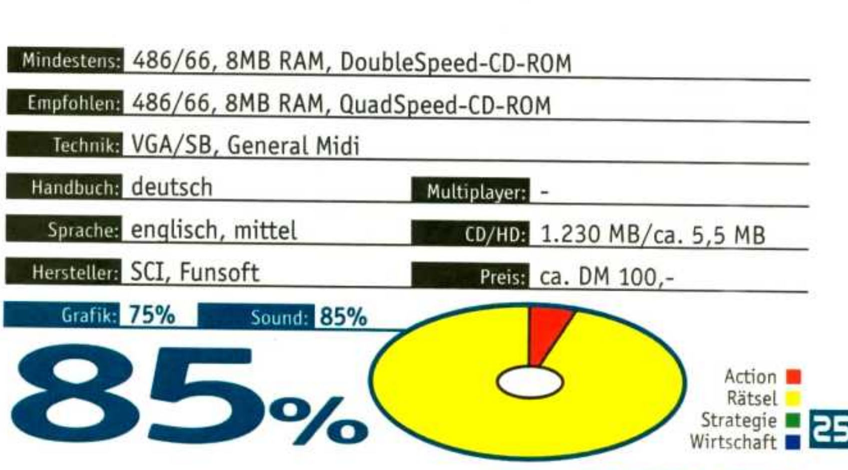
DER REIZ WEIBLICHER MAGIE



Während Thidney sich auf seine Schlauheit und Gehässigkeit verlassen muß, hat Sharon etliche, sonst mehr im Rollenspiel-Milieu beheimatete Zaubersprüche im Inventar. So können unliebsame Gegner zum Davonschweben gebracht oder auch nur in all ihren Handlungen „auf Zeitlupe" gesetzt werden, was sich sogar beim Sprechen sehr effektvoll auswirkt. Ein besonders origineller Einfall ist dabei der 'Gas-On'-Spruch, der jeden Gegner aus Sorge, zuhause das Gas nicht abgeschaltet zu haben, augenblicklich von dannen.

Mindestens:	486/66, 8MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	486/66, 8MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA/SB, General Midi
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	-
Sprache:	englisch, mittel
CD/HD:	1.230 MB/ca. 5,5 MB
Hersteller:	SCI, Funsoft
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	75%
Sound:	85%

85%




ZORK
NEMESIS™



Out Now!
auf CD-ROM
für DOS oder WIN 95

Eine geheimnisvolle Macht zieht Sie in ihren Bann. Mystische Rätsel und unerklärliche Phänomene verlangen nach eindeutigen Lösungen. Doch der Weg dorthin beansprucht all Ihre Sinne aufs äußerste. Skurrile Abenteuer, meisterhaft animiert, fesseln Sie am Bildschirm. Tauchen Sie ein in das unheimliche Reich des NEMESIS.

• Atemberaubende Soundtracks von SOUNDELUX MEDIA LABS

Weltpremiere!

MIT SENSATIONELLEM 360°-RUNDUM-SCROLLING

DURCH
Z-Vision-Surround-Technology



ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von



Bad Mojo • Adventure

KLEIN ABER OHO

Adventure-Variationen gibt es viele. Die einen legen mehr Gewicht auf knackige Rätsel, andere treten durch ihre Spielfiguren hervor, und dann wäre da noch die ganze Multimediawelle. Alles hat seinen Reiz, doch was, wenn Krabbeltiere und Einrichtungsgegenstände zum Hauptinhalt werden? Kleine Kakerlaken können es jedenfalls faustdick hinter den Fühlern haben.



NICHT NUR FÜR EINE KAKERLAKE HAT BAD MOJO SCHOCKEFFEKTE PARAT. DIE RATTE LEBT NOCH. NICHT ZU NAHE KOMMEN.



PASST MAN NICHT HÖLLISCH AUF UND ÜBERLEGT, WAS MAN ALS NÄCHSTES TUT, FINDET DIE SCHABE EIN JÄHES ENDE.



Bad Mojos „schwarze Magie" drängt sich sofort mit dem Intro auf. Die Geschichte handelt von Dr. Roger Samms, der in einem kleinen Zimmer über einer schäbigen Bar lebt. Mit seinem Vermieter, dem heruntergekommenen Barbesitzer Eddie Battito, steht er auf Kriegsfuß. Von Beruf Entomologe, hat Roger sich auf die Erforschung von Kakerlaken und insbesondere deren Vernichtung spezialisiert bzw. fixiert. Eines Tages erhält er eine größere Summe für Forschungszwecke und faßt den Plan, mit dem Geld zu verschwinden und in Mexiko ein neues Leben anzufangen. Als eines der letzten Dinge packt er ein Amulett ein, das einzige Andenken an seine Mutter. In diesem Moment überfällt ihn ein magischer Zauber. Sein Geist schlüpft in den Körper einer Kakerlake - das Abenteuer beginnt.



Das Spielprinzip

Spielstart ist im Keller der Bar, inmitten eines Abflußsystems, bestehend aus sechs Gängen, wovon zunächst nur einer begehbar ist. Durch diesen gelangen Sie in Eddies Zimmer im Erdgeschoß. Ein großer Teil des ungewöhnlichen Charmes von Bad Mojo erklärt sich aus der Tatsache, daß man sich in den Körper eines krabbelnden Insekts hineinversetzen muß, und zwar mit allem, was dazu gehört. So haben Sie kein Inventar, können keine Türen öffnen, nicht sprechen, alles Dinge, die sonst in einem Adventure selbstverständlich sind. Zudem sind die Raumdimensionen entsprechend. Ideenreichtum und räumliches Denken sind gefragt. Können Sie sich vorstellen, daß es ziemlich viel Geschick und Überlegung erfordert, vom Fußboden aus auf einen Stuhl zu gelangen? Sie müssen sich schon etwas einfallen lassen. Lose Kabel, achtlos herumstehende Besenstiele oder ein Zeitungsstapel sind bestens dazu geeignet, um scheinbar unüberwindliche Höhenunterschiede zu meistern. Farbkleckse, Flüssigkeiten oder heiße Rohrleitungen werden zur lebensbedrohlichen Gefahr. Um sicher von einem Ort zum anderen zu gelangen, müssen Sie räumlich denken. So haben z. B. Möbelstücke nicht nur die sichtbaren Flächen, sondern auch Seitenteile, Unterflächen und Kanten.

Sie müssen jeden Raum gründlich erforschen. Hierbei helfen andere tierische Hausbewohner, die mittels Videosequenzen hilfreiche Hinweise geben. Haben Sie einen Raum erkundet und alle Rätsel gelöst, finden Sie auch einen Ausgang, der mit Sicherheit keine Tür ist. Gleichzeitig mit Betreten des Ausgangs erscheint das Orakel in

KOMMENTAR

Zugegeben, der erste Eindruck deutet auf ein düsteres Spiel hin, und die Vorstellung, als Kakerlake durch die Gegend zu krabbeln, ist zunächst auch nicht sehr animierend, aber der Schein trügt gewaltig. Binnen kürzester Zeit sind etwaige Vorurteile wie weggeblasen und man hat sich völlig mit der kleinen Kakerlake identifiziert. Es ist schon faszinierend, die Welt einmal aus einer völlig anderen Perspektive zu erleben. Dazu kommt eine packende Story, die sich der Spieler portionsweise erkrabbeln muß, zahllose Rätsel, die mit den begrenzten Möglichkeiten eines Insekts gelöst werden müssen, eine nahezu perfekt realisierte Spielumgebung und die gruselige Atmosphäre. Mit anderen Worten, eine gelungene Kombination aus Adventure, Action und einem Schuß Strategie - absolut empfehlenswert.



GROSSZÜGIGE RAUMANSICHTEN DIENEN DER ÜBERSICHT UND SIND WERTVOLLE ORIENTIERUNGSHILFEN.





MANCHE DER GENOSSEN AUS DEM TIERREICH, WIE DER FISCH UND DIE SCHNECKE, GEBEN WERTVOLLE TIPS ZUM SPIEL. ANDERE WIEDERUM SIND TÖDLICHE FEINDE, BESONDERS DIE SPINNEN.

der Gestalt von Angelina, Rogers Mutter, das sowohl Tips zum Fortkommen als auch Teile der Familiengeschichte preisgibt. Damit erhalten Sie auch Zugang zum Abflußrohr. Alle erforschten Zimmer sind über das Rohrsystem jederzeit wieder erreichbar. Bevor man Rogers menschliche Hülle wiedererlangen kann, splittet sich der Weg. Nachdem Sie das 6. Orakel gesehen haben, gibt es für Sie zwei unterschiedliche Möglichkeiten, das Spiel zu beenden.

Der technische Aspekt

Ein dickes Kompliment an Pulse Entertainment, was den Ideenreichtum angeht. Nicht nur die ungewöhnliche Art, wie Sie das Haus erkunden müssen, auch die übrigen Zutaten können auf ganzer Linie überzeugen. Das ganze Spiel ist gespickt mit Rätseln, Hinweisen und Videoanimationen, die entweder Ereignisse der Vergangenheit oder der Gegenwart beinhalten - und das auf grafisch sehr hohem Niveau. Alle Gegenstände sind detailgetreu in SVGA-Grafik wiedergegeben, manchmal sogar so genau, daß es einem schon einmal den Magen umdrehen kann, oder wie reagieren Sie auf einen blutüberströmten, halb verwesten Rattenkadaver?

Leider müssen einige Abstriche bei den animierten Sequenzen gemacht werden, da diese leicht unscharf und dunkel erscheinen. Da es davon jedoch nicht allzu viele gibt, trübt es den Gesamteindruck nicht. Ein weiteres Bonbon stellen die unterschiedlichen Spielansichten dar, die nicht zuletzt von unschätzbarem Wert bei der Orientierung in den einzelnen Räumen sind. Von Anfang an entsteht eine gruselige Atmosphäre durch den exakt wiedergegebenen Zustand des ziemlich verwahrlosten Hauses, untermalt von schaurigen Soundtracks. Bedauerlicherweise scheint hier wohl die Phantasie schneller erschöpft, denn es werden immer die gleichen Tracks bei bestimmten Aktionen abgespielt. So haben die Videohilfen der anderen Tiere oder das Erscheinen des Orakels immer ihre eigene, konsequent wiederkehrende Sounduntermalung, die allerdings absolut stimmig ist. Zunächst gewöhnungsbedürftig ist die Spielsteuerung. Nur im Hauptmenü werden die einzelnen Befehle per Mausklick gestartet. Im Spielverlauf selbst navigieren Sie die Kakerlake wahlweise per Ziffern- oder Pfeiltasten durch das Game. Die Pfeiltastensteuerung ist bei weitem die beste Methode, denn so lassen sich die zahlreichen Slalomläufe durch unüberwindbare Hindernisse hindurch am besten meistern.

Andrea von der Ohe

KOMPLETTLÖSUNG AB SEITE 104

Mindestens:	486/66, 8 Mbyte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win3.1
Empfohlen:	Pentium, 8 Mbyte RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95
Technik:	SVGA/SB, General Midi
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	keine Multiplayerfunktion
Sprache:	deutsch
CD/HD:	540MB/16MB
Hersteller:	Pulse Entertainment/Acclaim
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	89%
Sound:	78%

SAVEGAME

84%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

GROSSES bad m

Was in den USA gut ankommt, muß hierzulande noch lange kein Hit sein. Doch manchmal bestätigen Ausnahmen auch die ältesten Regeln im Computerspiel-Business. Acclaim und Pulse Entertainment ist mit Bad Mojo jedenfalls die Überraschung des noch jungen Jahres gelungen.



Dabei ist Pulse kein unbeschriebenes Blatt. Anfang 1994 erzielte man mit dem Action-Adventure Iron Helix schon einen Achtungserfolg. Noch unter dem MicroProse-Label erschienen, konnte die spannende Geschichte um ausgeflippte Roboter mit gerenderten Grafiken und orchestralem Sound einige technische Highlights setzen. Danach wurde es ruhig um die innovativen Kalifornier.

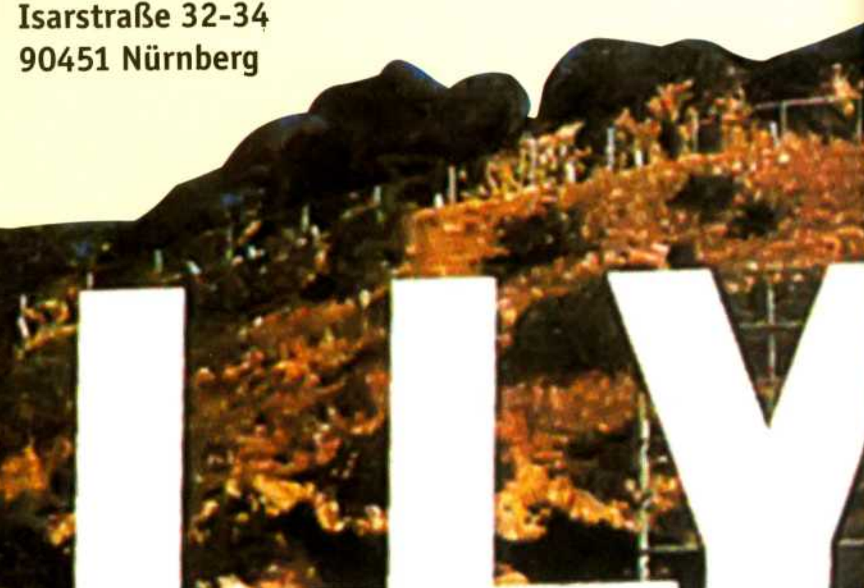
Spielspaß mit moderner Multimedia-Technologie

Spätestens jetzt weiß man auch warum. In den vergangenen zwei Jahren hat man im Südwesten der USA die Kenntnisse in Anwendung und Verbindung unterschiedlicher Multimedia-Autorensysteme und Quelldaten verfeinert. Auch in Sachen kreativen Spieldesigns darf sich Pulse Entertainment mit Bad Mojo einer Steigerung rühmen. Weniger ist eben manchmal doch mehr: Klarer Aufbau, etappenweise Zielsetzung und eine sinnvolle und genial einfache Bedienung ohne großes Brimborium geben dem tierischen Abenteuer alle Chancen, auch weniger versierte Spieler in seinen Bann zu ziehen. Hinzu kommt eine ungewöhnliche Geschichte, die ungewöhnlich erzählt wird. Oder haben Sie sich je in die Rolle einer Küchenschabe versetzt? Jetzt spätestens sollten Sie es tun. Durch die Verbindung von Fotografien, Zeichnungen, Videosequenzen und gerenderten Grafiken ist ein verblüffend realistisches Abbild der Wirklichkeit entstanden, das durch seine Authentizität eine intensive Spielatmosphäre schafft, die mit vielen knackigen und logischen Puzzles ziemlich lange an den Monitor fesseln kann. Bemerkenswert ist ganz nebenbei, daß so etwas auch ohne jeglichen Hype und langatmige Vorankündigungen möglich ist.

SO GEHT'S!

Vielleicht haben Sie es schon bemerkt, aber an dieser Ausgabe der PC Action stimmt etwas nicht. Richtig, da tummeln sich auf so mancher Seite diese kleinen netten Tierchen, abfällig auch Küchenschabe oder Kakerlake genannt. Irgendwann wird es ja auch langweilig, immer die gleichen Fragen in einem Gewinnspiel zu stellen. Deswegen haben wir uns gedacht, daß Sie sich diesmal als Kammerjäger beweisen dürfen. Allerdings reicht es aus, wenn Sie alle Kakerlaken, die wir in dieser PC Action-Ausgabe versteckt haben, auffinden. Blättern Sie die PC Action nur aufmerksam durch und zählen Sie alle Küchenschaben-Abbildungen zusammen. Die Summe aller Insekten-Bewohner dieser Ausgabe schreiben Sie auf eine Postkarte und senden Sie an folgende Adresse:

Computec Verlag • PCA „Bad Mojo"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg





Mojo GEWINNSPIEL

1. PREIS

1 WOCHE LOS ANGELES, KALIFORNIEN FÜR 2 PERSONEN

- Besuch in den Entwicklungsbüros von Pulse Entertainment. Hier können Sie mit den Spieledesignern fachsimpeln und die neuen Spiele antesten.
- Besuch des Achterbahn-Parks Magic Mountain mit den schnellsten und größten Rollercoastern.

(2 Tage für An- und Abreise, 5 Tage Aufenthalt mit Übernachtung. Minderjährige Gewinner müssen von einem erziehungsberechtigten Erwachsenen begleitet werden. Der Gewinn ist nicht auszahlbar. Reisetermin Sommer 1996, Details werden mit der Firma Acclaim vereinbart.)

2. UND 3. PREIS

je ein PC-Spiel Batman Forever von Acclaim.

4. - 10. PREIS

je ein cooles, schwarzes Bad Mojo-T-Shirt.

GESUCHT

Nicht, daß sie sich unnötig Arbeit machen und auch noch die Küchenschaben auf den Screenshots im Test zu Bad Mojo zählen. Gesucht sind „lediglich" Kakerlaken von diesem Kaliber. Doch Vorsicht, die Biester sind schnell und verstecken sich gerne.



WENN AM ENDE DAS FEINDLICHE HAUPTQUARTIER EXPLODIERT, SIEHT MAN, WIE VIEL MÜHE SICH DIE GRAFIKER BEI DER PROGRAMMIERUNG DER EXPLOSIONEN GEMACHT HABEN.



DA LIEGT DER HAUPTDARSTELLER DREI JAHRE IM KÄLTESCHLAF UND WIRD DANN VON SO EINER SCHÖNHEIT GEWECKT. WARUM, ERFÄHRT MAN ABER ERST GANZ ZUM ENDE DES SPIELS.

Cyberia 2 • Interaktiver Film

IM FADENKREUZ

Als uns vor gut einem Jahr Cyberia erreichte, wurde der Begriff interaktiver Film neu geprägt. Endlich wurde man nicht nur mit Videosequenzen und minimalem Handlungsspielraum bombardiert, sondern konnte in einer hervorragend gerenderten Umgebung in das Spielgeschehen eingreifen. Kann der zweite Teil nun wieder eine neue Marke setzen, oder hat man es nur mit einer anderen Storyline zu tun?



WÄHREND DES GESAMTEN SPIELES BEKOMMT MAN IMMER WIEDER ATEMBERAUBENDE ANIMATIONEN ZU GESICHT. WIE Z. B. DIESEN PANZER, DER SICH EINEM ENTGEGENSTELLT.

Im ersten Teil von Cyberia hatte sich die Menschheit in zwei Gruppierungen gespalten. Auf der einen Seite stand die „Free World Alliance", kurz FWA, auf der anderen Seite das „Kartell". Klar, daß wir uns auf Seiten der FWA schlugen und die neue Superwaffe des Kartells finden mußten. Jetzt, im zweiten Teil von Cyberia, ist alles anders. Nach einem Unfall können wir uns nur noch daran erinnern, daß wir von einem Helikopter gerettet wurden. Dann ist erst einmal für drei Jahre Schluß. Doch eines schönen Tages wird unser Körper von einem schönen Mädchen aus dem Kälteschlaf geweckt. Da brennen natürlich einige Fragen auf der Zunge: Was ist passiert, warum wurden wir von der FWA eingefroren, und vor allem, warum dringt dieses Mädchen in eine geheime Forschungsbasis ein, nur um uns aufzutauen? Aber diese Fragen klären sich erst im weiteren Verlauf des Spieles auf.

Der kleine Unterschied

Die Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Cyberia 2

DER PC ACTION-CHEAT

Fall Sie es nicht erwarten können, die einzelnen Sequenzen von Cyberia 2 anzuspielen, oder falls Sie an einer Sequenz fast verzweifeln, können Sie mit unserem Editor Cy2cheat.EXE sämtliche Savegamepositionen in Ihrem Spiel aktivieren. Kopieren Sie das Cheatprogramm in das Verzeichnis Cyberia2 auf Laufwerk C. Führen Sie dort Cy2cheat.EXE mit dem Namen aus, den sie beim Starten des Spiels angegeben haben. Als Erweiterung geben Sie „.LOG" an. Ein Beispielaufruf wäre also: „Cy2cheat JAKE.LOG". Wenn Sie jetzt unter dem Namen Jake ein Savegame laden wollen, haben Sie alle verfügbaren Spielsequenzen zur Auswahl.

und seinem Vorgänger fallen sofort auf. Während die Hardwareanforderungen ungefähr gleich geblieben sind, hat sich die Qualität der Animationen und der Umfang des Spieles zum Besseren verändert. Cyberia 2 wird auf zwei randvollen CDs ausgeliefert und begnügt sich auf der Festplatte mit 7 Bytes pro gespeichertem Spielstand. Glücklicherweise haben die Programmierer wieder eine Funktion eingebaut, die nach jeder erfolgreich bestandenen Sequenz das Spiel automatisch speichert, so daß man nach seinem Dahinscheiden von der letzten gemeisterten Sequenz aus das Spiel wiederholen kann.

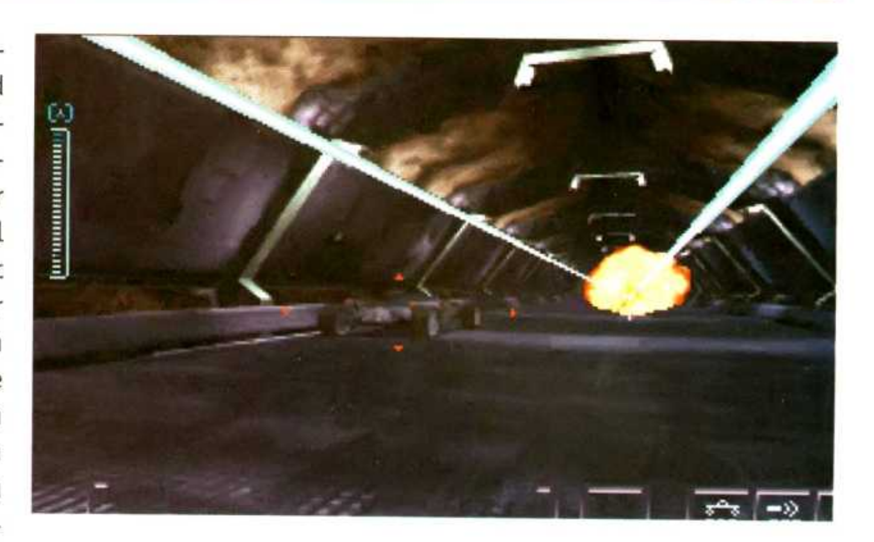
Mehr Action

Cyberia 2 wurde wieder als eine Mischung aus einem Adventure, Action und Knobelspiel aufgebaut, wobei diesmal bei weitem mehr Actionteile implementiert wurden als noch im Vorgänger. In den ersten Sequenzen fährt man in einem Jeep über eine vorberechnete, sehr detaillierte Strecke. Das Fahrzeug wird dabei vom Computer gesteuert, so daß Sie sich nur noch um das Abfeuern der Bordkanone kümmern müssen. Die Gegner werden mit farbigen Rechtecken ins Visier genommen, so daß man keinerlei Probleme hat, sie zu erkennen. Viel höher ist die Gefahr, daß man vor lauter Angreifern gar nicht weiß, auf welchen man zuerst schießen soll. Danach wechselt man in einen Senkrechtstarter und muß auf Kugelblitze und verschiedene feindliche Luftfahrzeuge schießen. Einige Zeit später landet man im Hauptquartier des Kartells, wo es erst einmal zu Fuß weitergeht. Hier ist erst einmal keine wilde Ballerei mehr angesagt, sondern man muß sich vorsichtig durch die Gänge schleichen und sich immer im Schatten halten, um nicht von feindlichen Wachen entdeckt zu werden. Beim Verlassen des Gebäudes ist man dann nicht mehr ganz so freundlich und muß einmal mehr in einer sehr gut animierten Videosequenz alle herannahenden Gegner unschädlich machen.

Grafischer Genuß

Man merkt eindeutig, daß die Programmierer bei Xantrix aus ihren wenigen Fehlern bei Cyberia gelernt haben. Das Spiel ist, vor allem in den ersten Sequenzen, unheimlich actiongeladen. Ständig ist man auf der Flucht und wird von Unmengen von Feinden verfolgt. Grafisch wurden die Gegner dabei sehr gut den vorberechneten Filmsequenzen angepaßt, und man findet viele Kisten und Tonnen, die man ebenfalls mit seinem Laser zerlegen kann. Am eindrucksvollsten ist aber eine Sequenz, bei der man mit dem Senkrechtstarter um das feindliche Hauptquartier herumfliegt und nicht nur die Gegner, sondern auch die Scheiben des Gebäudes zerschießen kann. Ebenfalls bemerkenswert ist die Tatsache, daß Cyberia 2 sogar mit einem DoubleSpeed-CD-ROM absolut flüssig läuft. Das sollten sich einige Konkurrenzfirmen einmal sehr genau anschauen.

Christian Müller/lg





EGAL OB MAN AUF DEM BODEN ODER IN DER LUFT GEGEN DIE ZAHLREICHEN GEGNER KÄMPFT, FAST IMMER HAT MAN GLEICH MEHRERE ZIELE AUF EINMAL AUF DEM SCHIRM. DIE GEGNER WERDEN DABEI MIT FARBIGEN KÄSTEN MARKIERT, SO DASS MAN SIE BESSER ERKENNEN KANN.

RATEN ODER LOGIK?

Die gelegentlich eingestreuten Rätsel sind an Trivialität nicht zu überbieten. Einmal leuchten vor einem Zahlen auf einem Bildschirm auf, die man in der gleichen Reihenfolge betätigen muß, wie sie aufgeleuchtet haben, ein anderes Mal muß man ein Codeschloß aktivieren, bei dem man nach der Trial & Error Methode einfach alle Knöpfe durchprobiert, bis man die Reihenfolge herausgefunden hat, bei der man ausnahmsweise nicht mit Kampfgas ausgeschaltet wird. Doch zum Glück nehmen diese Sequenzen nur einen geringen Teil des Spieles ein.





KOMMENTAR

Cyberia 2 kann nicht mehr den gleichen spielerischen und technischen Quantensprung vorweisen wie seinerzeit der erste Teil. Leider kann man Cyberia 2 aber trotz der größeren Datenmenge genauso schnell, wenn nicht sogar schneller als den Vorgänger durchspielen. Da die Videosequenzen sich bei den einzelnen Schwierigkeitsstufen nicht ändern und man sie auch nicht abbrechen kann, wird wohl niemand gewillt sein, das Game öfter durchzuspielen. Trotzdem, Cyberia 2 ist nicht nur für Fans des Genres ein absolutes Muß. Vor allem, da man „endlich" mal keinen Pentium mit 16 MB RAM und QuadSpeed-CD-ROM benötigt.

Mindestens:	486/DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/DX-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA /SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch, wenig	CD/HD:	1000MB/0MB
Hersteller:	Xatrix/Virgin	Preis:	ca. DM 119,95
Grafik:	80%	Sound:	65%

83%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Das Rätsel des Master Lu • Adventure

AUF INDYS SPUREN





VOR DEM KURIOSITÄTENKABINETT: WÄHREND DIESER INNIGEN EINGANGSSZENE IST RIPLEYS WELT NOCH IN ORDNUNG.

Die 30er Jahre unseres ausgehenden Jahrhunderts waren schon eine wilde und aufregende Zeit. Wie geschaffen für Abenteurer-Typen wie Indiana Jones oder Robert Ripley. Was, Sie kennen Robert Ripley noch nicht? Dann wird es aber Zeit, daß Sie Sanctuary Woods Adventure-Knüller Das Rätsel des Master Lu kennenlernen. Der Sammler ausgefallener Kuriositäten und mysteriöser Gegenstände tritt an Indys Stelle, um wieder einmal die Welt zu retten.

Alles dreht sich in diesem Abenteuer um das imperiale Siegel des ersten chinesischen Kaisers Chin Shih Huang Di, das dieser vor 2000 Jahren mit ins Grab genommen hat. Dieses Siegel soll seinen Besitzer mit der Macht ausstatten, ganze Völker zu regieren. Das Problem bei der ganzen Sache ist, daß niemand genau sagen kann, wo sich das Grabmal befindet. Außerdem nutzt selbst das Wissen um den Standort des Grabmals erst dann etwas, wenn man sich auch im Besitz von drei Steintafeln wähnt, die den Schlüssel zur kaiserlichen Gruft bilden. Das Grab und die Tafeln umgibt ein Geheimnis, das von dem chinesischen Gelehrten Master Lu zu ihrer Sicherung ersonnen wurde. Um die Sache noch etwas unterhaltsamer zu machen, sind natürlich - man kennt das ja bereits - böse Nazischergen hinter diesem Siegel her, um es für ihre schändlichen Pläne zu mißbrauchen. So etwas muß natürlich verhindert werden.

Drei Steintafeln

Robert Ripley stolpert mehr oder weniger durch Zufall in die ganze Geschichte hinein. Der Besitzer diverser Kuriositätenkabinette - auch Odditorien genannt - hatte bereits auf seiner letzten Expedition Probleme und Schwierigkeiten. Um Haaresbreite entkommt er bei einem Überfall auf seine Expedition mit dem Leben. Doch kaum aus der Wüste nach New York zurückgekommen, wird er immer mehr in dieses kaiserliche Komplott verwickelt. In seinem Odditorium findet er seinen Diener gefesselt und geknebelt vor, und auch sonst sind die Räumlichkeiten Ripleys aufgrund einer von ihm nicht genehmigten Durchsuchung ziemlich verwüstet. Anscheinend vermuten die Bösewichte, daß sich Ripley im Besitz einer der drei Steintafeln befindet, die man benötigt, will man in die Gruft des chinesischen Kaisers und somit auch an das Siegel gelangen. Nachdem sich Ripley dieser finstere Plan nach und nach offenbart, zögert er nicht lange und versucht seinerseits alles daranzusetzen, in den Besitz der Steintafeln und des kaiserlichen Siegels zu gelangen.



AN JEDER LOCATION IST DAS REISEBÜRO RIPLEYS KONTAKT ZUR AUSSENWELT. HIER KANN ER POSTDIENSTE NUTZEN, REISEN BUCHEN ODER SEINEN KONTOSTAND ERFRAGEN.

dynamic soft

CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	65,95
7th Guest	DA	29,95
11th Hour	DV	89,95
AH-64 Longbow	DV	*85,95
Alone in the Dark 1-3	**DV**	**66,95**
Albion	DV	85,95
Angel Devoid	DA	69,95
Arcade Amerika	DV	78,95
Assault Rigs	DA	69,95
ATF (U.S. Navy Fighters 2)	**DV**	**78,95**
Baldies	DV	*69,95
Battle Isle 3	DV	73,95
Baryon	DA	58,95
Battle Race	**DA**	***77,95**
Battles in Time	DA	78,95
Benaeth a Steel Sky	DV	29,95
Bermuda Syndrome	DA	85,95
Big Red Racing	DV	72,95
Biing!	DV	69,95
Bioforge	DV	49,95
Bleifuß	DA	59,95
Braindead 13	DV	69,95
Burning Steel 4	DA	45,95
Burning Steel 4	DV	71,95
Bureau 13	DV	24,95
Caesar 2	DV	79,95
Caribbean Disaster	DV	84,95
Championship Manag. 2	DV	89,95
Chewy-Flucht von F5	DV	62,95
Chronomaster	DA	78,95
Civilization 2	DV	*78,95
Command & Conquer	DV	89,95
Com. & Con. Mission 1	DV	34,95
Com. & Con. Mission 1	EV	34,95
Creature Shock	DV	39,95
Crusader-No Remorse	DV	78,95
Cyber Judas	EV	*79,95
Cyberia 2	**DV**	**69,95**
Cybermage	DV	78,95
Cyberspeed	DV	71,95
Cyril Cyberpunk	DA	49,95

CD-ROM

Titel		Preis
Ecco the Dolphin	DV	56,95
EF 2000	DV	84,95
ESPN Extreme Games	**DA**	**58,95**
F1-Manager 96	DV	*75,95
Fade to Black	DV	39,95
Fantasy General	DV	*79,95
Fast Attack	**DV**	**64,95**
FIFA Soccer 96	DV	79,95
F1 Grand Prix 1	DA	39,95
F1 Grand Prix 2	**DV**	***94,95**
Frankenstein (Win 95)	**DA**	**90,95**
Fritz 4	DV	129,95
FX-Fighter	DA	79,95
Gabriel Knight 1	DV	34,95
Gabriel Knight 2	DA	79,95
Gabriel Knight 2	DV	*84,95
Gene Wars	DV	78,95
Grand Prix Manager	DV	84,95
Hard Ball 5	DA	78,95
Hattrick	DV	78,95
Hell	DV	29,95
Hi-Octane	DV	39,95

CD-ROM

Titel		Preis
Police Quest SWAT	DV	*79,95
Pool Champion (Win)	DA	65,95
Privateer	DA	39,95
Pro Pinball - The Web	DV	59,95
Psychic Detective	DA	74,95

CD-ROM

Titel		Preis
TFX	DA	39,95
The Dark Eye (Win)	DA	78,95
The Dig	DV	*78,95
The Hidden Below	DA	29,95
This means War	DV	85,95

Cyberia 2 DV 69,95

Titel		Preis
ran Soccer	DV	79,95
ran Trainer 2	DV	72,95
Rayman	**DV**	**54,95**
Rebell Assault 2	DV	83,95
Red Gohst	DV	79,95
Riddle of Master Lu	**DV**	**69,95**
Ridge Racer	DA	i.Vorb.
Ripper	DV	*78,95
Rise 2 - Resurrection	DA	84,95
RTL Samstag Nacht	**DV**	***49,95**
Sea Legends	DV	79,95

Titel		Preis
Thunderhawk 2	DV	79,95
Tie Fighter	DA	67,95
TILT	DA	44,95
Time Gate-Knights Chase	DV	84,95
Top Gun-Fire at Will	**DV**	**78,95**
Torin´s Passage	DV	84,95
Touche-The 5th Musket.	DV	69,95
Track Attack	**DV**	**71,95**
Transport Tycoon deluxe	DV	84,95
Ultima 7 Classic	DV	25,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	39,95
Urban Runner	DV	*84,95
Urmels Filmstudio	**DV**	***55,95**
US Navy Fighters Gold	DV	85,95
Virtual Pool	DA	89,95
Warcraft 2	DV	79,95
Warcraft 2 Mission CD	DV	*29,95
Warhammer	**DV**	**69,95**
Westwood Compilation	DV	79,95
Wing Armada	DA	25,95
Wing Commander 2	DA	39,95
Wing Commander 3	**DV**	**78,95**
Wing Commander 4	**DV**	**99,95**
WipEout Special Edition	DA	81,95
Witchaven	DA	69,95
Worms	DV	69,95
WWF Wrestelmania	DA	84,95

Zubehör	Preis
Gravis Game Pad	49,95
SideWinder Joystick	99,95
Thrumaster T2 Lenkrad	249,95
Wingman Extreme Joystick	99,95

Die Siedler 2 DV 68,95

Titel		Preis
Hugo 3	DV	75,95
Indy Car Racing 1	DA	29,95
Indy Car Racing 2	**DV**	**78,95**
Johnny Bazookatone	DA	73,95
Kings Quest 7	DV	39,95
Labyrinth of Time	DA	25,95
Lost Eden	DV	79,95
Mad News	DV	69,95
MAG !	DV	73,95
Magic Carpet PLUS	DV	35,95
Magic Carpet 2	DV	85,95
Manic Karts	**DA**	**39,95**
Mechwarrior 2 Special	DV	79,95
Megapack 3	DA	79,95

Titel		Preis
Sensible World of Soccer	DV	79,95
Shannara	**DV**	***69,95**
Shellshock	DA	*79,95
Shockwave Assault (Win)	DV	79,95
Sid Meier Classics	DV	85,95
Silent Hunter	DV	*69,95
Silent Thunder	DA	84,95
Silent Thunder	DV	*84,95
Sim City 2000 Collection	DV	90,95
Simon the Sorcerer 1	DV	39,95
Simon 2 incl. T-Shirt	DV	68,95
Skunny-Lost treasures	DV	56,95
Space Bucks	**DV**	**69,95**
Space Marines	DV	79,95
Space Quest 1-5	DA	78,95
Space Quest 6	DV	84,95
Speed Haste	**DV**	**55,95**
SSN-21 Seawolf	DV	39,95
Star Rangers	DV	59,95
Star Trek-Deep Space 9	DA	*77,95
Star Trek-Final Unity	DV	73,95
Star Trek Generations	DV	i.Vorb.
Steel Panthers	DV	75,95
Stonekeep	DV	90,95
S.T.O.R.M.	DA	*78,95
Strike Commander	DA	39,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	34,95
Syndicate Plus	DV	39,95
Syndicate Wars	DV	*78,95
System Shock	DV	39,95
T-MEK	DA	*79,95
Teamchef	DV	84,95
Terminator Future Shock	DV	78,95
Terra Nova	DA	*77,95
Terra Nova	**DV**	***77,95**

The Riddle of Master Lu DV 69,95

Titel		Preis
Das Schwarze Auge 3	DV	*79,95
Defcon 5	DV	78,95
Der Druidenzirkel	DV	71,95
Descent 2	**DV**	**78,95**
Desert & Jungle Strike	DA	29,95
Destruction Derby	DA	89,95
Die Fugger 2	DV	79,95
Die Siedler 1	DV	45,95
Die Siedler 2	**DV**	**68,95**
Discworld	DV	78,95
Duke Nukem 3D	**DA**	**79,95**
Dungeon Keeper	DV	*78,95
Earthsiege 2-Skyforce	DA	79,95
Earthsiege 2-Skyforce	DV	*79,95
Earthworm Jim (Win95)	DV	69,95
Earthworm Jim 1&2	DV	68,95

Titel		Preis
Megapack 5	DA	79,95
Mega TriPack	DA	39,95
Monopoly	DV	75,95
Myst Special 2	DV	*69,95
Navy Strike	DV	*94,95
NBA Live 96	**DV**	**78,95**
Need for Speed	DV	78,95
NHL Hockey 96	**DV**	**78,95**
Noctropolis	DV	39,95
Normality	DV	*74,95
Panzer General 2	DA	75,95
Phantasmagoria	DV	85,95
Pinball Wizzard 2000	DV	69,95
Pitfall (Win 95)	EV	79,95
Pole Position	DV	89,95
Police Quest 4	DV	34,95

Sony Playstation

Titel		Preis
3D Lemmings	DA	86,95
Magic Carpet	DV	78,95
Psychic Detective	DA	78,95
Extreme Pinaball	DA	78,95
FIFA Soccer 96	DV	86,95
Viewpoint	DA	78,95
NBA Live 96	DV	*78,95
Need for Speed	DV	78,95
Ridge Racer	DA	89,95
Road Rash	ML	78,95
Tekken	DA	99,95
Wing Commander 3	DV	84,95
Wipeout	DA	89,95
Worms	DA	99,95

Dies ist nur ein Auszug aus unserem Gesamtprogramm

Versandkosten: Nachnahme nur 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) • Vorkasse nur 6,95 DM

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Ladenlokal: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/Htwl.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,-DM

Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - Ladenpreise können variieren

Kleine Weltreise gefällig?
Eine solche Geschichte bringt es natürlich mit sich, daß man zu ihrer Lösung auch etwas in der Weltgeschichte umherreisen muß. Bevor das Rätsel, das der chinesische Gelehrte Master Lu vor so langer Zeit gestellt hat, aufgeklärt werden kann, begeben Sie sich in der Rolle des Robert Ripley an die unterschiedlichsten und schillerndsten Orte auf unserem Globus. Sie starten Ihre Exkursion in New York. Dann führt Sie die Reise auf die Osterinseln und nach Peking in China; schließlich lernen Sie noch Sikkim, das Königreich im Himalaja, kennen und besuchen die Ruinen einer Vor-Inka-Stadt in den Anden. Selbst einen Abstecher in europäische Gefilde machen Sie: eine der Stationen, an denen Sie notwendige Informationen zur Lösung des Rätsels finden können, ist nämlich Danzig.


BESONDERE SZENEN WERDEN ALS KLEINE VIDEO CLOSE-UPS EINGEBLENDET.


DAS DANZIGER PIK ASS IST NUR EINE DER SKURRILEN LOCATIONS, DIE RIPLEY BESUCHT.

Kuriositätenkabinett
Um weiter zu recherchieren, benötigt Ripley jedoch Kleingeld; anders als Indiana Jones ist er ja nicht im öffentlichen Dienst beschäftigt, sondern als selbständiger Unternehmer tätig. Um Geld in die Reisekasse zu bekommen, muß sich Ripley also nicht nur nach dem Siegel des Kaisers umsehen, sondern auch nach Kuriositäten für seine Odditorien. Denn nur, wenn diese genügend Besucher anziehen und die Eintrittskasse entsprechend klingelt, kann sich Ripley auf sein edles Ziel, die Menschheit vor den Nazis zu retten, konzentrieren.
Man merkt bereits bei dem kurzen Abriß der Story von Master Lu, daß sie aus der Feder oder Schreibmaschine eines Profis stammen muß. Und so ist es dann auch tatsächlich. Das Rätsel des Master Lu wurde von dem Hollywood-Autoren Lee Sheldon verfaßt. Fans der Serie Raumschiff Enterprise - Das nächste Jahrhundert dürfte Sheldon als Drehbuchautor bekannt sein. Hauptaugenmerk wurde bei Master Lu neben der tollen Story auf die Puzzles gelegt, die der Spieler im Verlauf der Handlung knacken muß, um weiterzukommen. Lösen lassen sich dieselben immer logisch, auch wenn ein gehobener Schwierigkeitsgrad durchweg angesagt ist. Sie sollten auf alle Fälle bei den mannigfaltigen Gesprächen, die Sie als Robert Ripley führen werden, immer gut aufpassen. Zwar macht sich Ripley automatisch seine Notizen, auf die Sie jederzeit zurückgreifen können, aber Papier und Bleistift für zusätzliche Aufzeichnungen sind bestimmt keine Fehlinvestition.



EIN ANTIKES OBSERVATORIUM IN PERU GIBT RÄTSEL AUF, ABER INZWISCHEN HAT SICH RIPLEYS INVENTORY GUT GEFÜLLT.

Technik vom Feinsten
Die Bedienung des Spiels ist trotz des gehobenen Schwierigkeitsgrades kinderleicht. Drei Symbole stehen Ihnen zur Auswahl, um bestimmte Aktionen wie Nehmen, Benutzen und Untersuchen durchzuführen. Das reicht vollkommen aus. Möglicherweise hat die Gesprächslastigkeit von Master Lu den einen oder anderen Adventure-Fan noch davon abgehalten, die englische Version zu erwerben, die bereits eine geraume Zeit erhältlich war. Diese Hürde ist aber nun mit Erscheinen der komplett ins Deutsche übertragenen Version auch gefallen. Sanctuary Woods hat sich bei der Umsetzung des Spiels wirklich Mühe gegeben. Nicht nur das Handbuch und die im Spiel vorkommenden Texte


EINES DER KNIFFLIGEN RÄTSEL FINDET SICH IM DANZIGER SCHLOSS. DIESE MASCHINERIE...


...MUSS ERST IN AKTION GESETZT WERDEN, BEVOR SIE DAS STEINERNE TOR ÖFFNET.

wurden übersetzt - auch die Sprachausgabe erfolgt nun über professionelle deutsche Synchronsprecher. Optisch und akustisch bekommt der Spieler einiges geboten. Es gilt, eine Vielzahl von gerenderten Handlungsschauplätzen zu erkunden. Die Spielfiguren, die nicht gezeichnet, sondern gefilmt wurden, fügen sich trotzdem perfekt in diese Computer-Umgebung ein. Außerdem gibt es bei bestimmten Szenen kleine Video-Einblendungen. Auch diese fügen sich fast nahtlos in den Handlungsablauf ein und sind keinesfalls störend. Vielmehr verstärken Sie noch die Gesamtatmosphäre des Spiels. Das Programm ist eine reine DOS-Anwendung, läßt sich aber auch mit Windows 95 spielen. Dazu sollte man Windows 95 aber entweder im MS DOS-Modus starten oder aber die alte DOS-Version von Windows 95 starten. Ein Betrieb als Task unter der grafischen Benutzeroberfläche oder in einem DOS-Fenster unter Windows 95 ist nicht empfehlenswert.

Christian Müller/av

KOMMENTAR

Das Herz aller Adventure-Fans — und zu denen möchte ich mich an dieser Stelle ausdrücklich auch zählen — dürfte bereits nach kurzer Auseinandersetzung mit dem Rätsel des Master Lu höherschlagen. In Bezug auf ein optisch zwar imposantes, spielerisch aber dürftiges Multimedia-Adventure hätte man voreingenommen sein können. Master Lu hat mich aber schlagartig vom Gegenteil überzeugt. Technisch auf der Höhe der Zeit und in Sachen Spannung und Atmosphäre vielen Konkurrenten um Längen voraus, bietet die Geschichte um Robert Ripley und den chinesischen Talisman jedem Adventure-Freund das Futter, nach dem er sich schon so lange gesehnt hat.

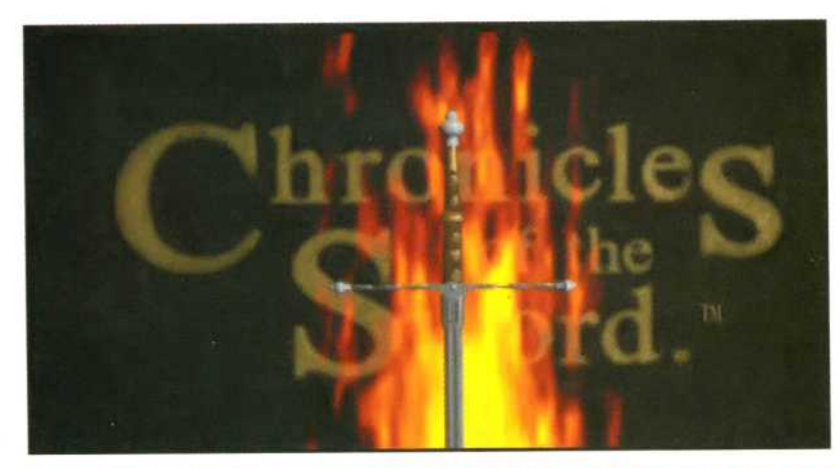
Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/SB, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	englisch, wenig	CD/HD:	630 MB/20 MB
Hersteller:	Sanctuary Woods	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	90%	Sound:	80%

90%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Chronicles of the Sword • Adventure

COLUMBO IN CAME



Am Hofe König Arthus´ ist alles in festlicher Stimmung, denn der edle Gawain, ältester Sohn des Königs Lot von Orkney, wird heute vom König höchstpersönlich zum Ritter geschlagen und in die Tafelrunde aufgenommen. Da geschieht etwas abseits der Feierlichkeiten ein heimtückischer Mord. Ein Priester wird ermordet, und der frischgebackene Ritter Gawain wird mit der Mission betraut, diesen Mordfall aufzuklären.





WIR NEHMEN DIE KERZE AUF, ÖFFNEN DIE SPIELSTEUERUNG PER RECHTSKLICK UND BETRACHTEN SIE GENAUER, INDEM WIR AUF DAS AUGENSYMBOL KLICKEN.

Bei Chronicles of the Sword handelt es sich nicht um ein Rollenspiel, wie man auf den ersten Blick vielleicht vermuten könnte, sondern um ein reinrassiges Adventure. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Sir Gawain, seines Zeichens Ritter der Tafelrunde. Auf seinen Schultern lastet die Verantwortung, nicht nur den Mordfall aufzuklären, sondern das Komplott, das die böse Fee Morgana gegen Arthus und das gesamte Königreich schmiedet, aufzudecken und die Schuldigen ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Zu Spielbeginn weiß der Spieler schon mehr als die Spielfigur, die er steuert; denn im Intro wird gezeigt, wie Morgana den Mord an dem Priester begangen hat. Diese Information kann der Spieler aber nur indirekt nutzen. In der Rolle des Gawain muß er quasi von Null anfangen und die in Frage kommenden Verdächtigen erst einmal ermitteln. Man kennt dieses Strickmuster ja bereits aus Krimi-Serien wie Columbo. Da weiß der Zuschauer auch bereits zu Beginn, wer den angeblich perfekten Mord begangen hat. Der gute Inspektor Columbo beweist dann in 45 Minuten, daß dieser Mord doch nicht so perfekt war, wie der Täter angenommen hat. Durch den Transfer dieses Spannungsbogens in die Zeit des König Arthus und seines Ritterkults, gewinnt die Story von Chronicles of the Sword ihren ganz bestimmten Reiz.

Indizien sammeln

Gawain kann z. B. auf die Hilfe von Merlin, dem mächtigen Zauberer, zurückgreifen. Dieser setzt

CINEASTISCHE EINSTIMMUNG



WÄHREND MAN IM THRONSAAL VON KÖNIG ARTHUS DEN RITTERSCHLAG VON SIR GAWAIN FEIERT, ...



...BEKOMMT DER PRIESTER VON CAMELOT UNANGEMELDET HOHEN, ABER GEFÄHRLICHEN BESUCH.



ALS OB ER DIE GEFAHR VORHERSEHEN WÜRDE, VERHARRT DER PRIESTER PLÖTZLICH WIE ERSTARRT...



...UND STEHT SEINER MÖRDERIN UND DEM TOD VON ANGESICHT ZU ANGESICHT GEGENÜBER.



DOCH ES IST ZU SPÄT FÜR IHN. DA LIEGT ER IN SEINEM BLUT. DAS SCHRECKLICHE VERBRECHEN IST GESCHEHEN.

LOT

ihn gleich zu Spielbeginn auf die Fährte von Morgana und ihrer Mitverschwörer. Wie in einem Adventure üblich, müssen Sie dann viele Gespräche mit anderen Personen führen und die richtigen Fragen stellen. Für das Anfertigen von entsprechenden Notizen über die gewonnenen Informationen sind Sie bei Chronicles of the Sword selbst verantwortlich. Um ein Gespräch mit einer anderen Personen zu führen, müssen Sie diese nur mit der Maus anklicken; und je nach Laune des Gegenübers bekommen Sie dann eine Liste mit Fragen und Gesprächsthemen angeboten, die Ihnen für die jeweilige Person und Situation gerade zur Verfügung stehen. Je nachdem, welche Fragen Sie stellen oder wie geschickt Sie bei Ihren Ermittlungen vorgehen, erhalten Sie neue Hinweise und wichtige Informationen.

Die Bedienung des Programms und die Steuerung des Ritters Gawain erfolgen weitestgehend über die Maus; wie oben bereits beschrieben, müssen nicht einmal bei Unterhaltungen mit anderen Personen Texteingaben gemacht werden - Point & Klick, das ist alles, was von Ihnen gefordert wird. Chronicles of the Sword kann seine Verwandtschaft zu Attics Der Druidenzirkel, was die Spiel-Engine anbelangt, kaum leugnen, schließlich



ITEMS WERDEN IN EINER VERGRÖSSERTEN DETAILANSICHT GEZEIGT: HIER DAS SCHWERT VON SIR GAWAIN.

stammen beide Spiele von Synthetic Dimensions. Allerdings hat man doch einige Verbesserungen vorgenommen. Immer noch anzukreiden ist dem Spiel eine gewisse Unflexibilität in Bezug auf unterschiedliche Lösungswege, um Puzzles zu lösen. Um z. B. den Durst des Wachsoldaten zu löschen, der die Kemmenate von Morgana bewacht, muß man ihm Ale zum Trinken bringen. Das funktioniert aber nur, wenn man dazu den Bierkrug benutzt, in den man dann das Ale füllt. Kein anderes Gefäß wird akzeptiert.

Die Hintergrundgrafiken sind einer der Teile von Chronicles, an dem das Spiel aber wieder verlorenen Boden gut macht. Sie sind wunderschön gerendert und schaffen zusammen mit der spannenden Story die mittelalterliche Atmosphäre, von der das ganze Spiel profitiert. Erwähnenswert ist an dieser Stelle auch die komplette Sprachausgabe, leider in dieser Version noch in englischer Sprache. Die Qualität der Sprachausgabe ist aber sehr gut, so daß man, wenn man einen entsprechenden englischen Grundwortschatz hat, eigentlich keine Probleme bekommen dürfte. Positiv anzumerken ist auch, daß Chronicles keines der Spiele ist, die man an einem Sonntagnachmittag schnell einmal durchgespielt hat. Bei 120 Orten, die man aufsuchen kann, bedarf es schon einer gewissen Zeit, um das Komplott der Morgana zu vereiteln. 40 - 50 Stunden Spielzeit kann man schon veranschlagen. Chronicles hat durchaus das Zeug, durch Story und gute technische Umsetzung neue Freunde für das Adventure-Genre zu gewinnen.



IM OPTIONSMENÜ IST DER SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLBAR (LEICHT UND NORMAL).

Christian Müller/av









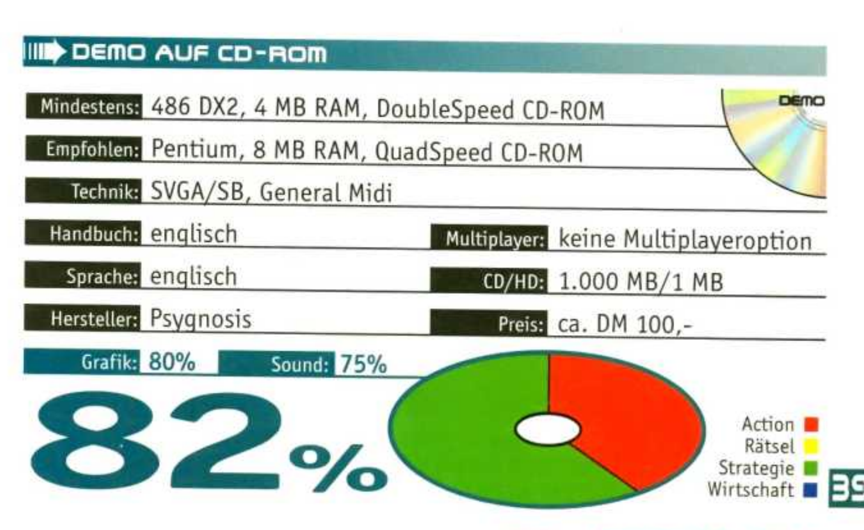




AUF DER SUCHE NACH DEM ZAUBERER MERLIN REDET SIR GAWAIN MIT DIVERSEN EINWOHNERN VON CAMELOT. DIE OPTISCHE TÄUSCHUNG, DIE MERLIN IN SEINEM TURM ERZEUGT HAT, ERKENNT GAWAIN NICHT AUF ANHIEB.

KOMMENTAR

Wer sich für die Sagenwelt um König Arthus und seine Ritter der Tafelrunde interessiert und wer ein Faible für Adventures hat, dem kommt Chronicles of the Sword gerade recht. Allerdings verblüffen einige Spielfiguren hinsichtlich ihrer Optik. Bereits bei Der Druidenzirkel fiel auf, das die Synthetic Dimensions anscheinend auf muskelbepackte Schwarzenegger-Imitate, die sich etwas schwerfällig über den Bildschirm bewegen, stehen. Vor allen Dingen den Zauberer Merlin hatte man sich doch immer anders vorgestellt als ein Abziehbild von Jean Claude Van Damme. Wenn man darüber generös hinwegsieht und nicht durch den zehnmaligen Kinobesuch von Excalibur vorbelastet ist, kann man Chronicles of the Sword durchaus weiterempfehlen.



DEMO AUF CD-ROM

Mindestens:	486 DX2, 4 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	1.000 MB/1 MB
Hersteller:	Psygnosis	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	80%	Sound:	75%

Irgendwann in ferner Zeit werden Transportunternehmen nicht mehr nur auf der Erde Güter von einem Ort zum anderen transportieren, nein, dann werden die interplanetaren Handelsrouten den größten Gewinn abwerfen.

Space Bucks • Wirtschaftssimulation



STERNEN-TRANSPORTE

Ausnahmsweise geht es in diesem Weltraumspiel einmal nicht um die Eroberung fremder Welten, sondern „lediglich" um den Aufbau eines Handelsimperiums. Dabei gelten natürlich die gleichen wirtschaftlichen Voraussetzungen und Gesetzmäßigkeiten wie auf der Erde. Güter müssen von einem Planeten auf den anderen transportiert werden, wobei man natürlich tunlichst die unterschiedlichen Preise im Auge behalten sollte. Natürlich darf man auch nicht den „Spritverbrauch" vergessen, wenn die Flüge einigermaßen rentabel sein sollen.

Da die verschiedenen Planeten allesamt schon von verschiedenen Rassen bevölkert sind, muß man sich auch mit diversen politischen Schwierigkeiten herumschlagen. Aber nicht nur auf den Planeten, sondern auch im Weltraum trifft man gelegentlich auf außerirdische Rassen, die sich dort ihren Lebensunterhalt mit freibeuterischen Aktionen verdienen wollen.

Interstellarer Wettbewerb

Wenn man eine rentable Transportroute ausgekundschaftet hat, kann man sich an den Bau eines Raumschiffes machen. Hier läßt Space Bucks dem Spieler fast komplett freie Hand. Sie können aus mehreren verschiedenen Modellen eine Grundform für Ihr Schiff bestimmen und diese dann mit Schilden und Waffen ausstatten.

Wenn man nach einiger Zeit genug Geld angesammelt hat, kann man damit beginnen, die Industrie auf den verschiedenen Planeten aufzubauen. Natürlich versuchen die vier verschiedenen Konkurrenzunternehmen genau das gleiche wie Sie, und da jeder Planet nur eine begrenzte Zahl von Fabriken aufnehmen kann, sollten Sie so früh wie möglich mit dem Bau beginnen. Die Konkurrenz kann aber auch direkt bekämpft werden, indem man die feindlichen Raumschiffe sabotiert, ihnen Piraten auf den Hals hetzt oder einfach mit Gerüchten den guten Ruf ruiniert.

Christian Bigge/lg

RAUMSCHIFFBAU: IN EINER 2D- UND 3D-ANSICHT KANN MAN ERKENNEN, WO DIE WAFFEN PLAZIERT SIND UND WIEVIEL PLATZ ZUM TRANSPORT VON GÜTERN BLEIBT.



AUF DER KARTE KANN MAN ROUTEN FESTLEGEN UND SEHEN, WO SICH DIE RAUMSCHIFFE DER KONKURRENZ AUFHALTEN.



KOMMENTAR

Space Bucks ist wieder einmal ein Phänomen. Trotz einer verhältnismäßig einfachen Grafik und wenig komplexer Wirtschaftsabläufe macht es immer wieder Spaß, ein paar Runden Geld zu verdienen. Nur die vielen Videosequenzen passen nicht so recht ins Bild. Sie blähen das Spiel nur unnötig auf. Gelegenheitsspieler sollten besser auf den zweiten Teil von Master of Orion warten, für Fans lohnt sich auch dieses Spiel.

Mindestens:	486/DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/DX2-66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA; Roland/General Midi/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	500MB/5MB
Hersteller:	Impressions/Sierra	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	75%	Sound:	72%

68%

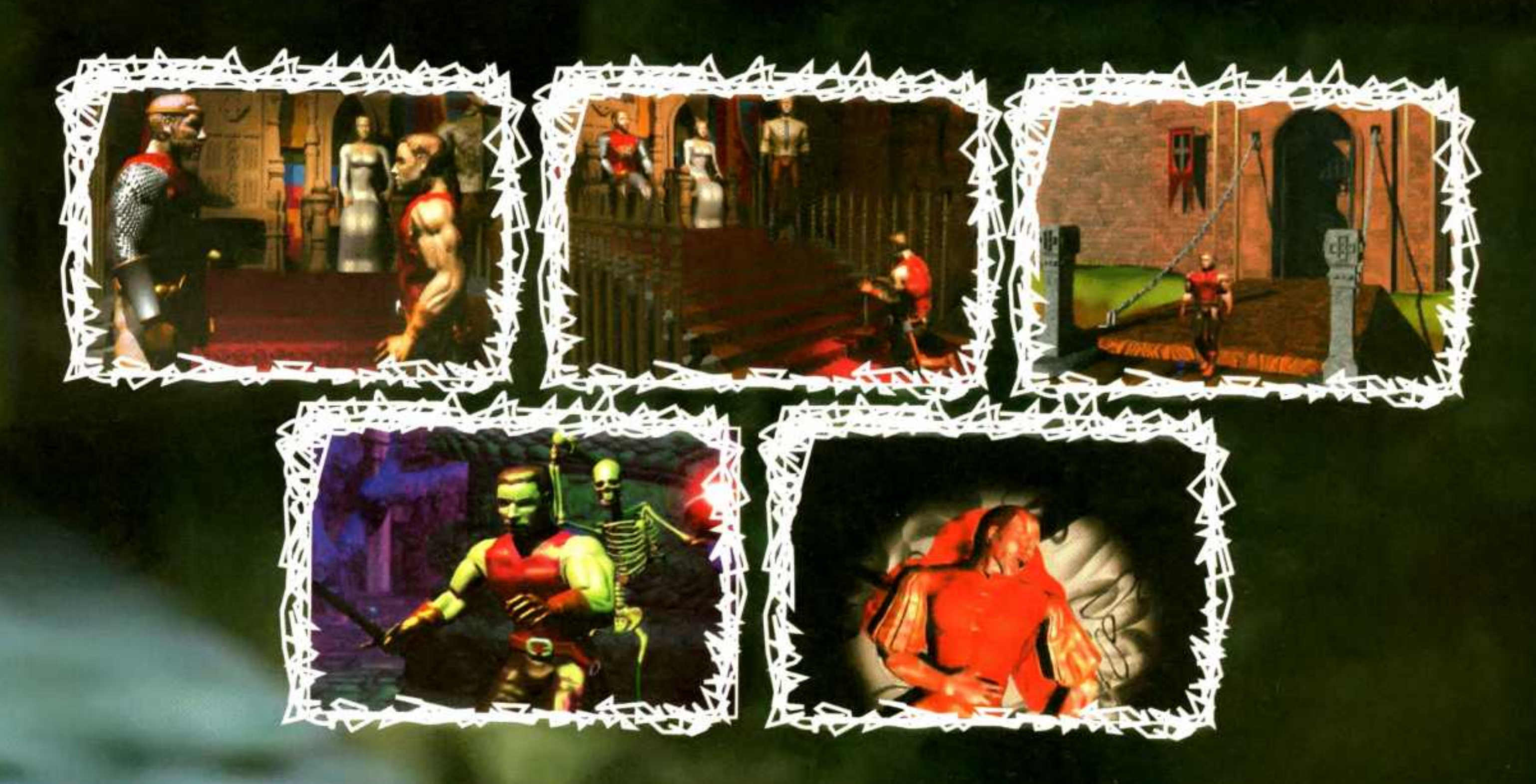
Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft



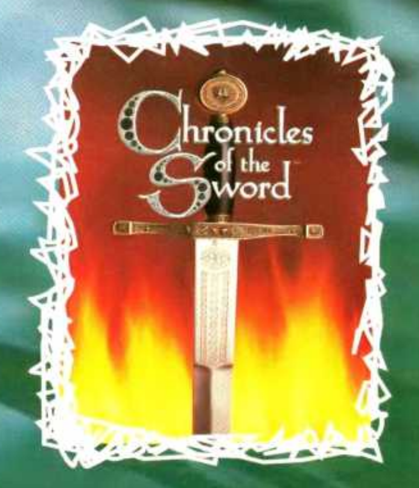
EIN DOPPELKLICK AUF EINEN PLANETEN ZEIGT NEBEN DEN BEWOHNERN AUCH DIE UNTERSCHIEDLICHEN INDUSTRIEN AN, DIE AUF DIESEM PLANETEN BEREITS GEBAUT WURDEN.



Chronicles of the Sword™



Greifen Sie ein in den Kampf zwischen Gut und Böse - schwarzer und weißer Magie. Unmengen von Gefahren erwarten Sie, hinterlistige Gegner und ... der Tod.



Englische Version erhältlich ab Ende März
Komplett Deutsche Version erscheint Ende April
Auf 2 CD's

PC CD ROM





Abuse • Action

MUTANTENSTADL

Warum 3D, wenn´s auch 2D geht...? Im Zeitalter der dritten Dimension gehen Electronic Arts mit dem Action-Shooter „back to the roots". Für den Kampf gegen die mutierten Opfer des Genexperiments „Abuse" nicht die schlechteste Lösung.





MASSE STATT KLASSE! ALIENS TRETEN MEIST IN HORDEN AUF (OBEN).
NICHT NUR DIE KLEINEN GEGNER VERSETZEN EINEM DEN TODESSTOSS (GANZ LINKS).
BEVOR WICHTIGE SCHALTER UMGELEGT WERDEN KÖNNEN, MUSS MAN ERST MAL DIE WACHE AUS DEM WEG RÄUMEN (LINKS).

Im Jahr 2009 sitzt der erprobte Kämpfer Nick Vrenna in einem unterirdischen Gefängnis, das als Versuchslabor für illegale genetische Experimente dient. Da ist es unvermeidlich, daß mal eine Gensequenz entkommt. In diesem Fall handelt es sich um das hochansteckende Virus „Abuse", welches beim Menschen Gewalt und Aggressionen auslöst und nebenbei zu Mutationen führt. Nur gut, das Vrenna über ein intaktes Immunsystem verfügt. Sein primäres Ziel ist es, die verseuchte Wasserversorgung von der Außenwelt abzutrennen und dann den Kontrollraum der Anlage zu erreichen.

Alien läßt grüßen

Der Spielverlauf birgt wenig Überraschungen. Ganze Herden von Mutanten, die teilweise sehr an die gigerschen Aliens erinnern, machen dem Helden das Leben zu Hölle. Da ist starke Feuerkraft ein Muß. Lasergewehr, Flammenwerfer, Lenkraketen... kein Problem. Acht Waffensysteme liegen über die Level verteilt. Je nach Gattung verfügen auch die Mutanten über die unterschiedlichsten Waffen. Außerdem gibt es granatwerfende Kampfroboter, vollautomatische Geschütztürme und Flugdrohnen, die ein ums andere Mal für scheinbar ausweglose Situationen sorgen. Da ist neben Waffengewalt oft auch die passende Strategie gefragt.

Wesentlich leichter hat man es da mit der Orientierung. Die Levels sind geradlinig aufgebaut und lassen in der Regel nur einen Weg frei. Verschlossene Türen, Lifte und Drucksperrtore sind per Knopf zu öffnen, Teleporter, Trampoline und Jetpacks helfen beim Erreichen von höheren Ebenen. Das Speichern des Spielstands erfolgt über Computerkonsolen, die bisweilen nur selten zur Verfügung stehen. Dies hat zur Folge, daß einige knifflige Passagen mehrmals gespielt werden müssen. Vorsicht daher bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads. Dieser ist in vier Modi unterteilt. Eine Netzwerkoption (bis zu 8 Spieler!) ist berücksichtigt.

Die Steuerung ist denkbar einfach. Sämtliche Bewegungen des Sprites werden durch die Pfeiltasten ausgelöst. Das Feuern erledigt man per Maus. Ein kleines Fadenkreuz ist frei über den Bildschirm bewegbar und bietet daher Raum für gezielte Schüsse unabhängig von der Laufrichtung der Spielfigur, deren liebevolle Animation sich stets am gewählten Zielpunkt ausrichtet. Selbstverständlich werden auch die verschiedenen Waffen und deren Projektile grafisch berücksichtigt. Mit der rechten Maustaste werden gesonderte Objekte wie Jetpack und Speed-Up-Devices aktiviert.

Christian Müller/mi

KOMMENTAR

Auf den ersten Blick mag man sich fragen „Wer spielt heute noch so was?" Sicherlich kann „Abuse" den übersteigerten Ansprüchen und Sensationsgelüsten des modernen Konsumenten nicht in allen Punkten entsprechen. Aber gerade das verleiht dem Spiel das gewisse Etwas. Grafik und Sound sind ansprechend, aber nicht spektakulär, die Handlung ist erfrischend einfach gestrickt. Da ist reine Reaktion und Geschicklichkeit im herkömmlichen Sinne gefragt. Hat man die Steuerung erst mal im Griff, bietet „Abuse" uneingeschränkten Spielspaß für zwischendurch. Ein kleines Minus: Nur wer eine MIDI-fähige Soundkarte besitzt, kommt in den Genuß der Musik, andere müssen lediglich mit den SFX vorliebnehmen.

Mindestens:	486/50, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA/SB, General MIDI
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	8 Spieler im Netzwerk
Sprache:	englisch
CD/HD:	200 MB/13 MB
Hersteller:	Electronic Arts
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	65%
Sound:	60%

DEMO

68%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN Hauptstraße 5, A-3161 St. Veit/Gölsen
Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

Titel	DM
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BETRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
BUNDESLIGA MANAG. HATTRICK SUPPORTER K.D.	**9,90**
CRYSTAL CALIBURN (FLIPPER) DT. ANL.	**9,90**
DELTA –V– 3,5"	15,90
DER TRAINER KOMPL. DT.	**9,90**
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DT.	**9,90**
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
REUNION KOMPL. DT.	**9,90**
SHANGHAI 2 DT. ANL.	15,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	15,90
SUBWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	**19,90**
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	49,90
AFTER LIVE – LUCAS ARTS – ENGL. VERS. ✱	**69,90**
AIR HAVOC CONTROLLER	**29,90**
AIR POWER	29,90
ALBION KOMPL. DT.	**69,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	29,90
ALIEN ODYSEE DT. ANLEITUNG	**24,90**
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	**69,90**
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH ✱	**79,90**
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION	89,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	**19,90**
ARDENNEN – DIE GROSSE SCHLACHT – KPL. DT.	**79,90**
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. ✱	69,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL III	**59,90**
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH ✱	**89,90**
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	**29,90**
AWARD WINNERS PLATINIUM COLLECTION	**29,90**
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	89,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	**79,90**
BATTLECHESS COLLECTION DT. ANL.	**19,90**
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH ✱	69,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
BATTLES IN TIME (QQP)	**69,90**
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BIING! KOMPL.DT.	59,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	**39,90**
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	69,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER I KOMPL. DEUTSCH	**14,95**
BURN CYCLE KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	49,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	**24,90**
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	**85,90**
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. ✱	**69,90**
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	59,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. ✱	79,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	75,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH ✱	**89,90**
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	69,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	49,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
COMMAND & CONQUER LEVEL EDITOR (DV/EV)	**24,90**
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	85,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ ✱	89,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD	99,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH ✱	75,90
CYBERMAGE-DARKLIGHT AWAKENING- KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	**39,90**
CYBERSTORM ✱	79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	**49,90**
„D" KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✱	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG ✱	79,90
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG ✱	69,90
DEEP SPACE NINE DT. ANLEITUNG	**79,90**
DEFCON V	**69,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	**45,90**
DESCENT DT. ANL.	**29,90**
DESCENT – LEVELS OF THE WORLD –	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	89,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	**24,90**
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH✱	**75,90**
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	**24,90**
DISCWORLD DT. ANL.	39,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP) K.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DREAMWEB	29,90
DUKE NUKEM 3D (SHARWARE)	14,95
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT ✱.	85,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	**49,90**
EA SPORTS RUGBY DT. ANLEITUNG	**29,90**
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT. ✱	**69,90**
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2 ✱	79,90
ECCO THE DOLPHIN KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	49,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	49,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG ✱	59,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	79,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000) ✱	**75,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	**19,90**
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
FANTASY GENERAL – SSI –	**65,90**
FAST ATTACK KOMPL. DT.	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85,90
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	49,90
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG ✱	**29,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HONG KONG	39,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY MADRID	49,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	39,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	99,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD ✱	**279,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	**19,90**
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	**19,90**
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 – BEAST WITHIN – KOMPL. DT.	85,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2-FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	89,90
HARDBALL 5	89,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	89,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	85,90
HEXEN DT. ANL.	49,90
HI-OCTANE KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
IMPERIUM ROMANUM KOMPL. DEUTSCH	89,90
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	65,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS-	29,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG ✱	**69,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. ✱	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	69,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	75,90
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY GAME PACK	9,95
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION	**49,90**
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✱	89,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	**29,90**
LODERUNNER -NETWORK- KOMPL. DEUTSCH	79,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	**19,90**
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	**39,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✱	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	**39,90**
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG	**39,90**
MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN	**29,90**
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN/ AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	**29,90**
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	65,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	**79,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	**19,90**
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	49,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3–5	35,90
MILLENIA –ALTERED DESTINIES – KOMPL. DT.	69,90
MIRAGE	79,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	**29,90**
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	79,90
MYST inkl. STRATEGIEHANDBUCH KOMPL. DT.	59,90
NASCAR RACING	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	**29,90**
NIGEL MANSEL RACING DT. ANL.	12,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT. ✱	**75,90**
NORTH & SOUTH	19,90
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH ✱	79,90
OLDTIMER INCL. MAUSMATTE KOMPL.DT.	24,90
ORGANIC ART – SCREENSAVER – KOMPL. DT.	59,90
PANZERGENERAL DT. HANDB.	29,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	69,90
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II	39,90
PERFECT GENERAL II MAP EDITOR & SCENARIO	**49,90**
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	89,90
PGA TOUR GOLF 96 DATA DISK DT. ANL.	39,90
PGA 486 CLASSICS DT. ANLEITUNG	**29,90**
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH	85,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	69,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG	39,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ✱	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (VIRGIN)	29,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	19,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	39,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	**45,90**
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PROTOTYPE KOMPL. DEUTSCH	24,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	89,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	35,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	69,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	29,90
REALMS OF CHAOS DT. ANLEITUNG	**49,90**
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION	29,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	**85,90**
RED GHOST KOMPL. DT.	89,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	24,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– ✱	65,90
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL.DEUTSCH	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	**9,90**
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG	54,90
RIPPER KOMPL. DT. ✱	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	**69,90**
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG ✱	69,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT. ✱	**45,90**
RUSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA KOMPL. DT. ✱	**75,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✱	79,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	**24,90**
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	59,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	69,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	29,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH]	89,90
SHANNARA ENGL. VERSION	**59,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SHIVERS DT. ANL.	79,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT.	**69,90**
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.	89,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER	85,90
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM ISLE – MAXIS –	79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	69,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	**29,90**
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	**24,90**
SPACE QUEST 5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG ✱	**59,90**
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	**39,90**
SPYCRAFT: THE GREAT GAME KOMPL. DT ✱	85,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	19,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	**49,90**
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	69,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	69,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STEEL PANTHERS – SSI –	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	89,90
STORM KOMPL. DT. ✱	79,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKE BASE KOMPL. DT. ✱	69,90
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH ✱	**75,90**
SU-27 FLANKER	49,90
SUPER TETRIS PLUS 50 GAMES	29,90
SUPER STAR WARS KOMPL. DEUTSCH ✱	**65,90**
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	**29,90**
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	35,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	19,90
TEAMCHEF KOMPL. DT.	85,90
TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	**29,90**
TEMPEST 2000 DT. ANL.	59,90
TEK-WAR DT. ANL.	59,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERMINATOR FUTURESHOCK ENGL. VERSION	**69,90**
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	**24,90**
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	**79,90**
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	**79,90**
THE HIVE WIN/95	65,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
THIS MEANS WAR!	69,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG ✱	54,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	75,90
THUNDERSCAPE – SSI –	69,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL.	**39,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	29,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TOP GUN „FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	**79,90**
TORINS PASSAGE KOMPL. DT.	79,90
TOTAL DISTORTION KOMPL. DT.	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL.	89,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	**29,90**
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	65,90
ULEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	85,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	**79,90**
UNDER A KILLING MOON inkl. LÖSUNG DT.HANDB.	49,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) ✱	89,90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	89,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	29,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
WACKY WHEELS	24,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT. ✱	24,90
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**69,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	79,90
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D.	79,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	**24,90**
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	69,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	**19,90**
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	DM 5,99
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT.	**19,90**
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT.	**99,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	29,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	**29,90**
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	**49,90**
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95)	69,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	29,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	79,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.]	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS ✱	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	DM
60 JAHRE VW-KÄFER – GESCHICHTE IN BILD + TON	**39,90**
ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95) ✱	99,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV-	39,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	**59,90**
CLINT EASTWOOD	59,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
D-FAX	**29,90**
D-INFO 2.0	**35,90**
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
GOETHE IN WEIMAR KOMPL. DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HAYDN – AUF DEN SPUREN VON – KOMPL. DT.	59,90
HENRY MASKE: MEIN BOXLEXIKON	69,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
VISTA PRO WINDOWS KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

Titel	DM
FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**199,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	**129,90**
GRAVIS GRIP PADS (2 STCK)	**59,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	219,90
PHONEBLASTER V.34 DT. HANDBUCH	569,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH	269,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH	399,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	89,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	239,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
GRAVIS „THUNDERBIRD"	89,90
JOYSTICK SUNCOM FX 3000	119,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN DIV. MOTIVE je	9,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

✱ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

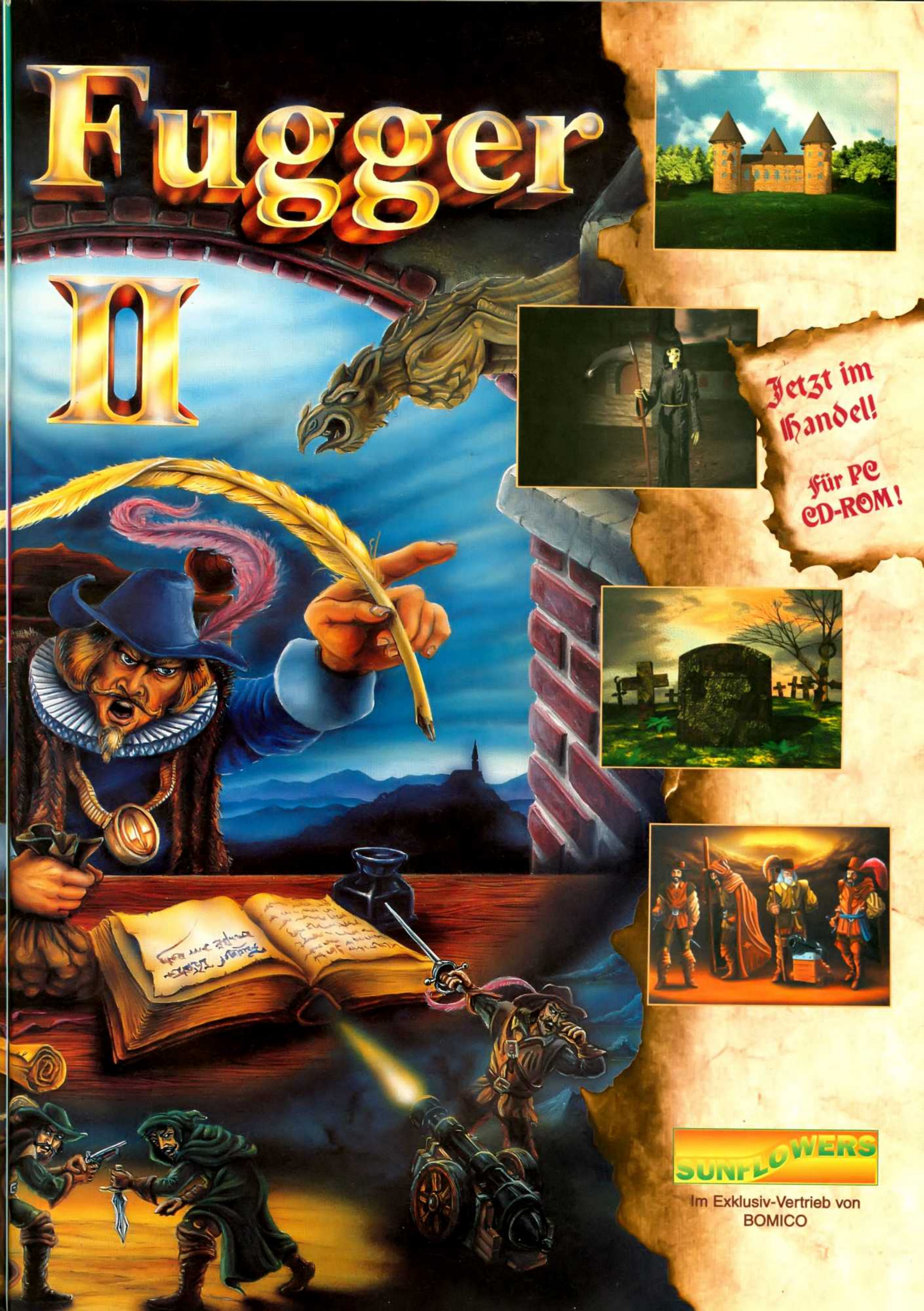
Wiedemann
5/1996

Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann!

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen.

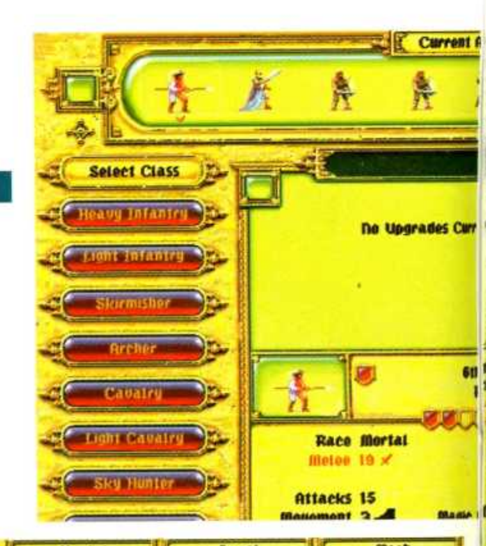
- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch



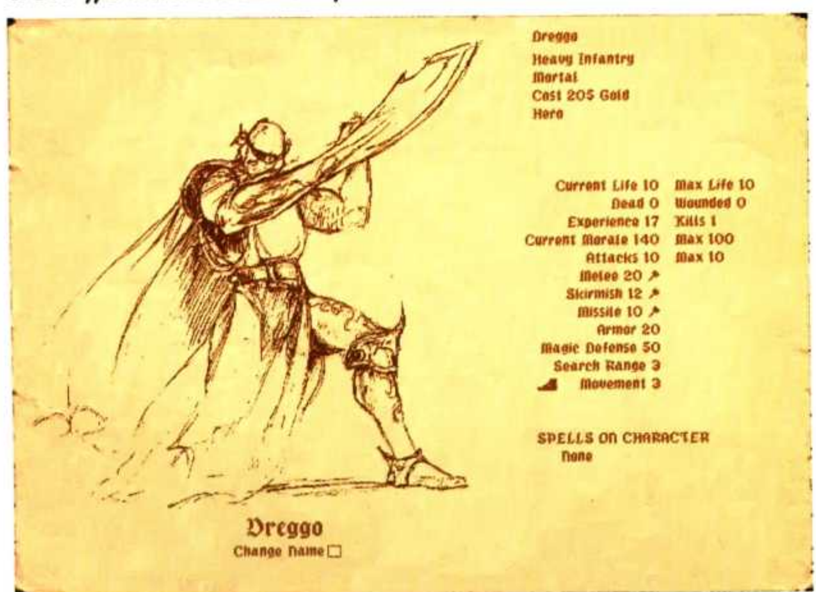

Fugger
II
Jetzt im
Handel!
Für PC
CD-ROM!
SUNFLOWERS
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO

Fantasy General • Strategie

MONSTER-SCHLACHT



Die Vereinten Nationen der Fantasy-Welt - Menschen, Monster, Ungeheuer - treten an, um gemeinsam das Böse, verkörpert durch den „Shadowlord", niederzuwerfen.



MIT ETWAS GLÜCK FINDEN SIE EINEN SOLCHEN SUPERHELDEN IN EINEM TEMPEL ODER EINER HÖHLE, DER FÜR SIE INS FELD ZIEHT.

DER FORSCHUNGSBILDSCHIRM. HIER TEILEN SIE EIN, WIEVIEL IHRES EINKOMMENS ZUR ENTWICKLUNG DER VERSCHIEDENEN EINHEITEN VERWENDET WIRD UND WIEVIEL ZUM ANKAUF NEUER UNITS ÜBRIGBLEIBEN SOLL.

In einer Welt, der die richtigen Feindbilder langsam ausgehen, tut sich der Hersteller erstklassiger Strategiespiele schon schwer. Die großen historischen Kriege wurden mehrfach verwertet, womit nur noch Phantasie-Szenarien im Kalten-Krieg-Outfit bleiben, was jedoch in Sachen guter Geschmack ein höchst fragwürdiges Unterfangen wäre. Bei SSI scheint man ähnlichen Gedanken nachgegangen zu sein; schließlich hatte man ja noch die geniale Strategie-Engine, mit der Panzergeneral 1 (PG1) seinerzeit Maßstäbe setzte. Man verlegte das kriegerische Treiben kurzerhand in eine Fantasy-Welt und - voilà, losgelöst von allen historischen oder pseudo-prophetischen Zwängen entstand der „Fantasy General" als erstes Produkt einer Serie, die mit dieser Engine demnächst geschaffen werden soll.

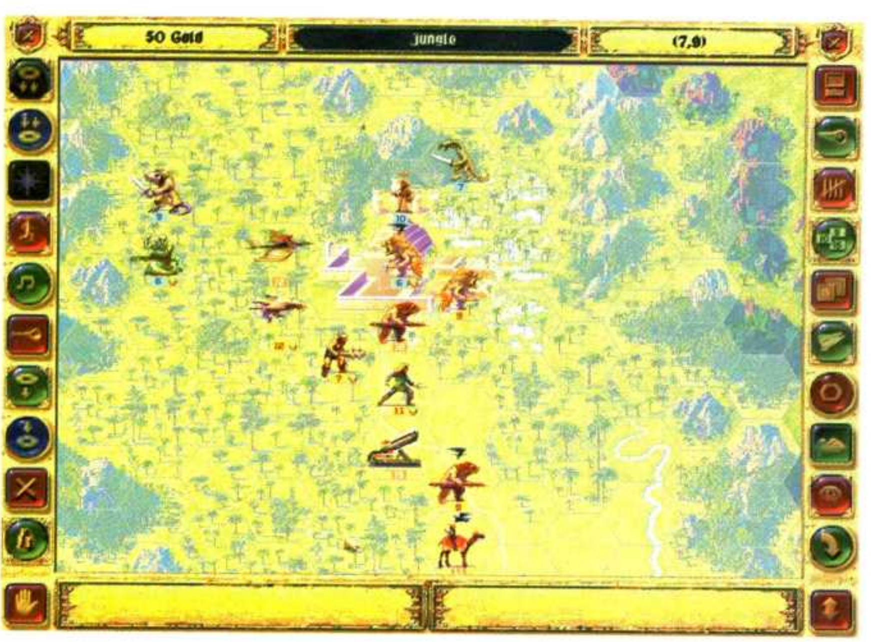
Monster statt Panzer, Drachen statt Jagdflugzeuge

Eine fiktive Welt wurde vom Shadowlord und seinen Horden mehr oder weniger besetzt. Einige Aufrechte geben jedoch den Widerstand nicht auf und rufen Sie zur Hilfe. Sie können wählen, durch wen Sie sich auf den Schlachtfeldern verkörpern lassen; es stehen drei Feldherren und eine Dame zur Verfügung: Lord Marcas, der Krieger, der Erzmagier Krell, der Ritter Calis und die Zauberin Mordra. Jede dieser Personen hat gewisse Fähigkeiten und versteht es besonders gut, mit speziellen Truppentypen zu agieren. Als „strategische Waffe" stehen den Heerführern, mit Ausnahme von Marcas, Zaubersprüche zur Verfügung (siehe Kasten), mit denen Sie das Kampfgeschehen beeinflussen können. Jeder bringt eine kleine Truppe mit, die zur schlagkräftigen Armee ausgebaut werden muß. Dazu kauft man Truppen ein, die nach gewonnenen Schlachten als Lohn Werteverbesserungen erhalten. Es versteht sich von selbst, daß man auch die Kriegskassen des Gegners ausgiebig plündert, bevor man sich zum nächsten Einsatz begibt. Mit dem bloßen Ankauf neuer Truppen ist es nicht getan; der Feind schläft nicht und wartet mit immer stärkeren Monstern oder sogar mit mechanischem Kriegsgerät auf. Aus diesem Grunde, und genau hier liegt die große strategische Herausforderung des Spieles, muß nun der Spieler entscheiden, wie viele seiner Goldstücke er in die Erforschung neuer Truppentypen investiert, da, anders als in PG1, Neuerungen nicht automatisch vom Oberkommando zur Verfügung gestellt werden. Einige der Altgedienten können nun zu stärkeren Einheiten aufgewertet werden, bei den „Nichtaufwertbaren" gleicht die wachsende Erfahrung die relative Schwäche aus. Insgesamt können 120 Einheiten entwickelt werden, womit für Abwechslung reichlich gesorgt ist. Wer sich gut schlägt, wird zunehmend von Einheimischen unterstützt, mit etwas Glück findet man auch Superhelden oder Veteraneneinheiten, die sich in Tempeln oder Höhlen versteckt haben.

Die Umsetzung

Kennern der Materie wird schnell klar, daß herkömmliches Kampfgerät seine jeweilige Entsprechung in den diversen Fantasy-Truppen findet. Drachen sind beispielsweise oft die Jagdflieger, sogenannte „Roc-Knights" werfen Felsen auf Gegner, sind also





DER EINKAUFS- UND UPGRADE-BILDSCHIRM. HIER KAUFEN SIE NEUE EINHEITEN EIN UND BRINGEN IHRE VETERANEN AUF DEN NEUESTEN STAND (GANZ LINKS). DIE FEINDLICHE FESTUNG KURZ VOR DEM FALL (LINKS).



DERART EINGEKESSELT WIRD DER FEIND GLEICH KAPITULIEREN.



DER RITTER. ER BEFEHLIGT VORZUGSWEISE KAVALLERISTEN UND SCHWERE INFANTERIE. ZAUBERSPRÜCHE KÖNNEN IM KAMPF DIE WENDE BRINGEN.

die Bomber der Truppe. Belagerungsmaschinen ersetzen die Artillerie und verschiedene Kavallerie-Typen fungieren als Aufklärer und leichte Panzer. Auch das Regelwerk der etablierten Kriegssimulationen wurde übernommen: Bogenschützen, hinter einer anderen Einheit postiert, schießen Verteidigungsfeuer, sobald diese Einheit angegriffen wird, je nach Bodenbeschaffenheit verlangsamt sich das Marschtempo, Einheiten in Städten und Festungen erhalten einen Verteidigungsbonus. Auch die gute alte Klemmregel findet Anwendung: Man kann nicht einfach durch den Feind „durchfahren", sondern muß ihn entweder vertreiben oder besiegen. Alle Truppen werden im Laufe der Kampagne erfahrener und somit schlagkräftiger; beschädigte Truppen können im Felde rasten und die durch Verwundung ausgefallenen Stärkepunkte regenerieren. In Städten und den angrenzenden Hexfeldern werden neue Truppen gekauft; durch Komplettausfälle dezimierte Einheiten verschaffen sich hier durch Rekrutierung den notwendigen Ersatz. In der Tradition vieler Strategiespiele stehend finden die Kampfhandlungen rundenweise statt.

Alle Aktionen werden durch einige simple Mausklicks ausgelöst.

Der gute Ton, die schönen Farben und die Geselligkeit

So ein Krieg ist eine ernste Sache, auch wenn er von Phantasiewesen geführt wird. Dem wird Rechnung getragen, indem die Auseinandersetzungen durch sehr getragene Musik untermalt werden. Das kommt wirklich gut und ist womöglich endlich die Abkehr vom Trend, irgendwelche halbgaren Techno-Samples abzuliefern, die oft gar nicht zum Szenario passen. Durch die Verwendung von SVGA darf man mit sehr detailreich gezeichneten Einheiten, die in den abwechslungsreichen Landschaften erfreuen, jeweils mit charakteristischem Kampfeslärm zu Werke gehen. Damit man auch anderen beweisen kann, wer der bessere Monsterführer ist, kann man, neben der Kampagne, im sogenannten Arena-Modus eigene Szenarien erstellen und seine Züge per E-Mail den Mitspielern übersenden.

Alexander Geltenpoth/us

INFO

Die Feldherren	Marcas	Calis	Krell	Mordra
Zaubersprüche	keine	Massenheilung	Feuerball Schwäche Wirbelwind	Monsterheilung Seuche

Mindestens:	486/33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	486/100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB/Roland/General Midi
Handbuch:	Deutsch
Multiplayer:	E-Mail-Play im Area-Modus
Sprache:	englisch, mittel
CD/HD:	107MB/58MB
Hersteller:	SSI/Mindscape
Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	80%
Sound:	90%

85%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

KOMMENTAR

Nun, ganz neu ist der Ansatz, ein Strategiespiel in das Reich der Fabelwesen zu verlegen, nicht. Um nur ein Beispiel aus jüngerer Zeit zu nennen: man war bei New World Computing mit dem Spiel „Heroes of Might & Magic" auf dem selben Pfad. Fantasy General weicht etwas von dem doch netten Märchenspiel ab, indem man, getreu dem Vorbild, bei der recht nüchternen strategischen Handlung bleibt. Trotzdem verstand man es, das Spiel zu erweitern; allein die Möglichkeiten, magische Gegenstände zu finden und Truppen nach eigenen Präferenzen zu entwickeln, gibt dem Genre einige Impulse. Womöglich können sich nun auch Spieler, denen herkömmliche Strategiespiele zu realistisch waren, für herausfordernde Genre begeistern.

F1 Manager 96 • Wirtschaftssimulation

GROSSER PREIS VON DEUTSCHLAND

Schumi im Kampf mit Hill, Schumi im Kampf mit Villeneuve, Schumi im Kampf mit dem eigenen Wagen: Selten war die Formel 1-WM so spannend und unberechenbar wie in dieser Saison. Vor einer echten Herausforderung steht auch Software 2000 mit dem brandneuen F1 Manager 96, der gegen etablierte Titel wie Ascons Pole Position oder den Grand Prix Manager von MicroProse antritt. Können die Eutiner ihren Titel als Deutscher Meister in Sachen Wirtschaftssimulation verteidigen?



KÄPPIS UND SWEATSHIRTS MIT AUFGESTICKTEM TEAM-LOGO GIBT'S IM FANSHOP.



IM WINDKANAL KÖNNEN SIE BEISPIELSWEISE DEN OPTIMALEN FLÜGELWINKEL AUSTESTEN.



MAXIMAL ZWÖLF FERNSEH-KAMERAS ZEIGEN DEN RENNVERLAUF AUS DEN TV-GEWOHNTEN PERSPEKTIVEN.



DIE TEAMEIGENE PRODUKTIONS-ABTEILUNG STELLT U. A. DIE KAROSSERIETEILE SELBST HER.



AN ÜBER 50 STELLEN AUF DEM FAHRER-OVERALL SOWIE AM FAHRZEUG KÖNNEN SPONSOREN-LOGOS ANGEBRACHT WERDEN.

Den nötigen Background bringt der Hersteller jedenfalls mit: Nur wenige Spiele sind hierzulande so oft über den Ladentisch gegangen wie die drei Bundesliga Manager-Folgen. Ihre Vorbilder beim F1 Manager 96 heißen nun freilich nicht mehr Rehhagel oder Hitzfeld, sondern Ron Dennis, Flavio Briatore, Frank Williams, Jean Todt und Peter Sauber. Sie leiten einen Rennstall, den Sie sich vor dem Spielstart aussuchen dürfen: Einsteiger entscheiden sich für Ferrari oder Benetton, mutige und/oder erfahrene Teamchefs unterschreiben bei Sauber, Jordan oder Pacific. Dadurch werden nicht nur die Siegchancen Ihrer Fahrer und die Qualität des Wagens, sondern auch das Budget bestimmt. Ein Schumacher wird nicht für unter 30 Millionen bei Ihnen anfangen, während sich Heinz-Harald Frentzen schon mit einem Zehntel dieser Summe zufriedengibt. Sie können wahlweise „ewig" spielen oder sich von vornherein feste Ziele vorgeben (z. B. mindestens 70 Punkte in der Konstrukteurs-Wertung oder mehr als fünfmal auf dem Sieger-Treppchen). Und dann geht's ans Eingemachte: Ingenieure, Designer und Mechaniker werden eingestellt, Motoren, Reifen, Ersatzteile und Treibstoffe eingekauft und im Windkanal oder auf der Teststrecke experimentiert man mit den zusammengeschusterten Komponenten.

FIA-Lizenz inklusive

Eine Vielzahl technischer Aspekte (z. B. Flügelwinkel) dürfen bis ins Detail beeinflußt werden. Die Auswirkungen zeigen sich dann beim WM-Lauf, der in Echtzeit berechnet wird: Dabei haben Sie nicht nur die Telemetrie-Daten und die enorm wichtige Wettervorhersage ständig im Blick, sondern können den Rennverlauf auch aus mehreren Kameraperspektiven verfolgen. Formula One Grand Prix 2-Qualität darf man dabei allerdings nicht erwarten: Geboten werden lediglich schmucklose Polygone ohne Texturen. Natürlich ist es möglich, den Fahrern auch während des Rennens per Funk Anweisungen zu geben („Sofort an die Box!"); ansonsten befolgen die Piloten die im Vorfeld festgelegte Renn-Strategie. Beim Boxenstop hat man durch rechtzeitige Mausklicks auf bestimmte Icons die Chance, den gesamten Vorgang (Aufbocken, Schrauben lösen, Reifen wechseln, Auftanken etc.) gegenüber der Automatik-Funktion erheblich zu beschleunigen.

Erhebliche Fortschritte gegenüber dem Bundesliga Manager Hattrick hat es bei der Benutzerfreundlichkeit gegeben - schnell und ohne unnötige Umwege klickt man sich von einer Abteilung in die andere: Das Merchandising bringt mit dem Verkauf von Fähnchen, Kaffeetassen und Videos ebenso Geld in die Kassen wie das Sponsoring durch solvente Konzerne (enthalten sind über 50 Original-Logos, wie z. B. Red Bull, Mobil, Shell uvm.). Dank der teilweise animierten SVGA-Grafik werden Statistiken





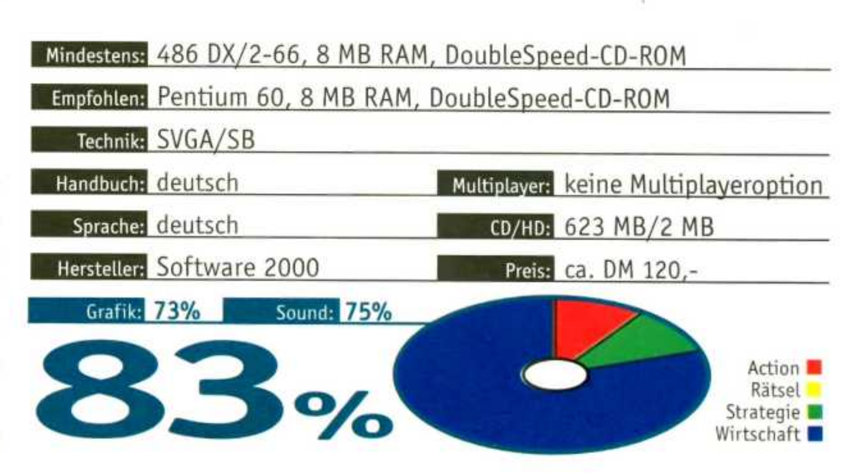
ALLE BETEILIGTEN FORMEL 1-FAHRER DER LAUFENDEN SAISON SIND MIT FOTO UND AUSFÜHRLICHEN INFORMATIONEN ZUR PERSON VERTRETEN.

und Tabellen übersichtlich präsentiert. Löblich: Der F1 Manager 96 enthält die Daten der gegenwärtigen Formel 1-Saison - ganz im Gegensatz zu den Spielen von Ascon und MicroProse, bei denen Schumi noch im Benetton rumkurvt und Villeneuve die IndyCar-Klasse aufrollt. Noch ein paar Worte zu Heinz-Harald Frentzen, dem Maskottchen des Spiels: Angeblich hat der Star des Sauber-Rennstalls die Software 2000-Programmierer bei einigen technischen Aspekten beraten; im Programm selbst spielt er aber keine herausragende Rolle.

Christian Bigge

KOMMENTAR

Für den F1 Manager 96 sprechen vor allem die superkomfortable Benutzeroberfläche, das aktuelle Datenmaterial und die Vollständigkeit der Optionen, die allerdings in Teilbereichen (Medien, Beschwerden bei der FIA, illegale Tricksereien am Fahrzeug usw.) nicht so sehr ins Detail gehen wie beispielsweise der Grand Prix Manager. Weniger toll: Die kümmerliche 3D-Grafik während der WM-Läufe - in der Hinsicht hat Pole Position eindeutig die Nase vorn. Unterm Strich wirkt der F1 Manager 96 etwas ausgereifter als die anderen beiden WiSims zum Thema Formel 1; aufgrund der starken Ähnlichkeiten zu den Konkurrenten lohnt sich ein Wechsel jedoch nur für absolute Freaks.



PGA European Tour • Sportspiel

LANGERS AUFTRITT

Ja wo golfen Sie denn? Diese Frage wird bei PGA European Tour klar beantwortet: in Europa. Auf den Kursen Gut Kaden in Hamburg, Wentworth in England und dem K Club in Irland darf sich gleich die gesamte europäische Schläger-Elite versuchen, einschließlich Deutschlands Nummer eins Bernhard Langer.

Wie auch bei anderen EA Sports-Titeln der Reihe, dürfen Sie Ihre Lieblinge in vier verschiedenen Modi über die Fairways scheuchen. Am motivierendsten ist der Turniermodus. Auf einem Kurs werden dort entweder 18, 36 oder gar 72 Löcher gespielt, wobei Sie gegen die gesamte europäische Weltelite, etwa 60 Schläger-Akrobaten, Ihr Können unter Beweis stellen müssen.

Multimedial

Genreüblich können Sie vor einer Runde festlegen, ob Ihnen leichte Windböen nichts ausmachen, die Grüns lieber hart und schnell oder naß und langsam sein sollen. Optional werden zu den Löchern auch FlyBys angeboten. Aus der Hubschrauber-Perspektive sehen Sie dann eine Kamerafahrt über die originale Spielbahn und können eventuell einen Strauch oder ein Blümchen entdecken, welches die Programmierer nicht in die Spielgrafik eingebaut haben. Die Darstellung der Tees, Fairways und Greens erstrahlt in hochauflösender Grafik-Pracht, der Himmel verändert sein Antlitz je nach Wetterlage. Landschaftsgärtner kommen auf ihre Kosten und werden feststellen, daß Grün noch lange nicht gleich Grün ist. Lediglich die gescannten Spieler-Sprites müssen sich mit VGA-Grafiken begnügen, die Animationen sind dafür gelungen, sogar an unterschiedliche Sieger-Posen wurde gedacht. Zu vielen Spielern hält das Spiel außerdem Datenmaterial und Biographien bereit, jeweils mit ein paar netten Bildchen aufbereitet.

LINKS ERKENNEN SIE DIE ÜBERSICHTSGRAFIK DER SPIELBAHN, RECHTS WERDEN ABSCHLAG- UND LANDEPUNKT EINGEBLENDET.

Leider kein Saison-Modus!

Die Steuerung des Geschehens erfolgt über die übliche Schwung-Grafik. Je nachdem, ob Sie als Pro, Amateur oder Anfänger unterwegs sind, verzeiht Ihnen das Programm ungenaue Prügeleien. Die Schlagrichtung bestimmen Sie mit einem einfachen Mausklick auf die Übersichtsgrafik der Bahn am linken Bildrand. Soundtechnisch gibt's nichts zu meckern, aber natürlich auch nichts sonderlich Aufregendes zu vermelden. Neben den üblichen FX dudelt in den Menüs sanfte Musik aus den Lautsprechern, die aber auch abgeschaltet werden kann. Schwächen offenbart das Programm im Statistik-Teil. Das Score-Board wird nur sporadisch eingeblendet, nach einem Turnier wird Ihr Spielstand nicht gespeichert, so daß Sie wieder von Null beginnen müssen. Ein Saison-Modus über eine längere Spielzeit wäre hier wünschenswert und motivierender gewesen, zumal vom Programm die üblichen Kurs-CDs eingelesen werden können.

Christian Bigge



BERNHARD LANGER IN SIEGERPOSE. MIT ETWAS ÜBUNG KÖNNEN SIE DIE GLÜCKSGEFÜHLE DES AHNHAUSENERS BALD NACHFÜHLEN.



GUT KADEN IN HAMBURG. HIER MÜSSEN SIE MIT BÖIGEN WINDEN RECHNEN.

KOMMENTAR

Im Vergleich zum großen Konkurrenten Links 386pro wirft Euro-PGA Videos und vor allem den Turniermodus in die Waagschale. Dafür gibt's bei Links noch mehr Optionen und einen ausgefeilten Statistikteil. Mal ehrlich, die Möglichkeiten, bei Links bis hin zur Fußstellung alles genau einzustellen, nutzt man kaum. Erstens, weil es auch ohne geht und zweitens weil es viel Zeit erfordert. Den Statistikteil vermisse ich aber bei PGA schmerzlich, da hier keine Möglichkeit besteht, eigene Leistungssteigerungen zu kontrollieren. Euro-PGA macht Golf-Fans trotzdem Laune, und mit Langer oder Montgomerie zu spielen, ist sicherlich kurzzeitig motivierend, wer aber bereits PGA Tour 96 besitzt, braucht nicht umzusteigen, denn technisch hat sich nichts verändert.

Mindestens:	486DX50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA / alle gängigen Soundkarten		
Handbuch:	deutsch/24 Seiten	Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch	CD/HD:	127 MB/13 - 70 MB
Hersteller:	EA Sports	Preis:	ca. DM 110,-
Grafik:	82%	Sound:	72%

80%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Mystic Computer Parts

M.Kamps & T.Limburg EDV-Handels-GbR

Top HardWare zu Top Preisen

Preise und Produktpalette werden stets aktualisiert ! Nachfragen lohnt sich !

139.-DM **AMD DX4-133**

MGA **Millennium**

64-Bit Technologie
Bis 8 MB RAM aufrüstbar
Bildwiederholungsfrequenz bis 200 Hz
Optimierte 32-Bit VGA für maximale Dos Performance
Echtzeit 3D Hardware-Beschleuniger
Video Playback mit 30 Bildern pro Sekunde
3D Rendering mit Texture Mapping Support

ab 545.-DM

MGA **Millennium 2MB**

Terratec's hochkompatible 4MB/32 MBit Wavetable-Soundkarte bietet feinsten Hörgenuß; 393 Sounds, 32-stimmig, 8 Häll und Chorusarten, 8 Drumkits... Die Fachpresse lobt den klaren Sound !

494.-DM **Terratec Maestro 32/96**

Mainboards

Shuttle DX4 PCI	Flashbios, EIDE-kontroller	210.-
GigaByte 586ATE/P	256 KB synchron	292.-
ASUS P55TP N	256 KB synchron	329.-
ASUS P55TP N	512 KB synchron	429.-

EIDE **Festplatten**

Maxtor 7425AV	425 MB	230.-
WD AC2850	850 MB	334.-
WD AC2100	1 000 MB	384.-
WD AC31200	1 200 MB	421.-
WD AC31600	1 600 MB	496.-
Quantum Fireball	1 080 MB	347.-
Quantum Fireball	1 280 MB	371.-
Conner CFS1621A	1 625 MB	445.-
Maxtor 71626A	1 620 MB	456.-
Maxtor 72004A	2 004 MB	538.-

SCSI **Festplatten**

Quantum Capella	2 216 MB 8,5 ms	965.-
Quantum Atlas	4 300 MB 8	1801.-
Conner CFP2105S	2 147 MB 8,5 ms	965.-
Conner CFP4207S	4 294 MB 9 ms	1572.-
Fujitsu M2932SA	2 170 MB 10 ms	1054.-
Fujitsu M2934SA	4 350 MB 9ms	1608.-

EIDE **Controller**

EIDE VLB mit FIFO	VLB 2SPG FIFO	29.-
EIDE VLB mit BIOS	VLB 2SPG FIFO BIOS	81.-

SCSI **Controller**

Adaptec 2920 PCI KIT	SCSI-2, PCI	271.-
Adaptec 2940 PCI KIT	SCSI-2, PCI	366.-
ASUS SC 200 PCI	SCSI-2, PCI	148.-

CPU's

AMD DX4 133	139.-
Pentium 75	197.-
Pentium 90	347.-
Pentium 100	358.-
Pentium 120	456.-
Pentium 133	582.-
Pentium 150	781.-
Pentium 166	1154.-

Speichermodule

4 MB PS/2	70 ns	98.-
8 MB PS/2	70ns	197.-
16 MB PS/2	70 ns	433.-
32 MB PS/2	70 ns	1017.-
4 MB EDO-RAM	60 ns	106.-
8 MB EDO-RAM	60 ns	235.-
16 MB EDO-RAM	60 ns	620.-

Grafikkarten

Diamond Stealth 64Video	1 MB DRAM	185.-
Diamond Stealth 64Video	2 MB DRAM	260.-
Diamond Stealth 64Video	2 MB VRAM	431.-
Diamond Stealth 64Video	4 MB VRAM	683.-
ELSA WINNER 1000 TRIO	2 MB DRAM	230.-
ELSA WINNER 2000 AVI	2 MB VRAM	416.-
ELSA WINNER 2000 AVI	4 MB VRAM	645.-
Matrox Millennium	2 MB WRAM	545.-
Matrox Millennium	4 MB WRAM	794.-
2 MB WRAM	für Matrox	317.-
4 MB WRAM	für Matrox	578.-
6 MB WRAM	für Matrox	826.-
ELSA GLORIA 3D KARTE	4MB VERSION	a.A.
weitere 3D Karten a.A.		

Soundkarten

Terratec Gold 16 SE		139.-
Terratec Maestro 16/96 SE		226.-
Terratec Maestro 16/96		271.-
Terratec Maestro 32/96 SE		394.-
Terratec Maestro 32/96		494.-
Mini Wavesystem	1 MB Wavetable	135.-
Wave System Pro	Profi 4 MB Wavetable	272.-
Guillemot MaxiSound 32 FX		288.-

CD-ROM

MITSUMI FX400	EIDE 4,4 fach	93.-
Toshiba XM5422B	EIDE 6 fach	111.-
MITSUMI FX600	EIDE 6 fach	185.-
TEAC CD56E	EIDE 6f ach	197.-
Toshiba 5401B	SCSI 4 fach	284.-
TEAC	SCSI 6 fach	304.-
Toshiba 3701B	6,7fach SCSI	323.-

Drucker-Tintenstahler

EPSON Stylus Color IIs	Farbdrucker 360DPI	559.-
EPSON Stylus Color II	Farbdrucker 720DPI	765.-
HP Deskjet 600	S/W-Drucker 600DPI	458.-
HP Deskjet 660C	Farbdrucker 300x600 DPI	667.-
HP Deskjet 850C	Farbdrucker 600 DPI	867.-

Laserdrucker

HP Laserjet 5L	856.-
EPSON EPL-5200+	1479.-
EPSON EPL-5600	1726.-
EPSON EPL-9000	3850.-

Netzwerkkomponenten

NE2000 komp. Adapter	BNC	36.-
NE2000 komp. Adapter	Combo	56.-
NE2000 komp. Adapter	PCI (schnell), Combo	102.-
SMC Elite-16 Ultra Combo		98.-
SMC EtherPower PCI 8432BT	PCI	197.-
Endwiderstand RG-58		4.-
Kabel RG-58 lfd. Meter		2.-

Backup-Medien

Syquest EZ 135 MB	IDE, intern	334.-
Syquest EZ 135 MB	SCSI, extern	433.-
IOMEGA ZIP-Drive	SCSI / IDE, extern	359.-
IOMEGA Streamer T800	400 / 800 MB intern	197.-
IOMEGA Streamer T800	400 / 800 MB extern	272.-
Sychest 135 MB Medium		33.-
IOMEGA ZIP 100 MB Medium		25.-
IOMEGA Streamer-Band		41.-

TV-und MPEG Karten

Spea Mirage TV-Video-Tuner	545.-
Guillemot TV-Video-Tuner	520.-
Teratec Cinematrix preisgekrönter MPEG-Decoder	452.-

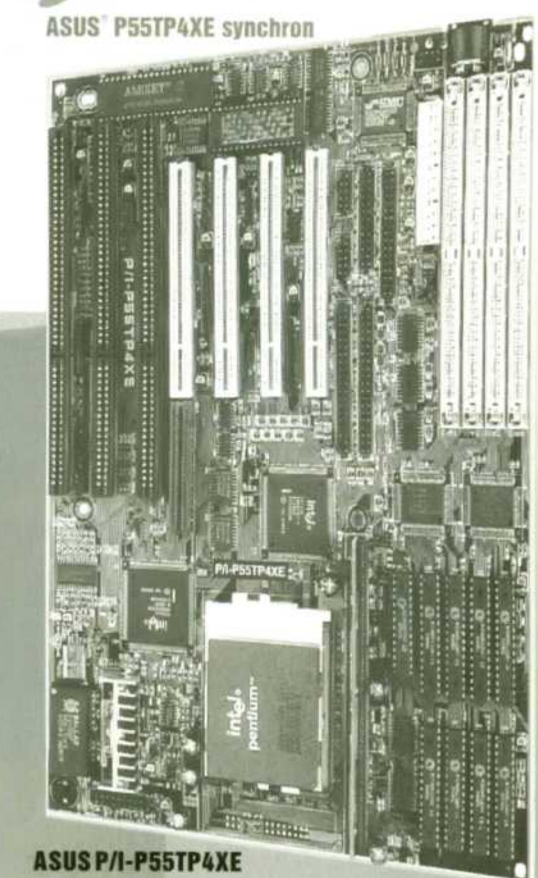
CD-ROM-Brenner

Phillips CDD2000 intern	2x schreiben, 4x lesen	1704.-
Plasmon CDR4220	2x schreiben, 4x lesen	1739.-
Recording SoftWare "Win on Go"		106.-
CD-Rohlinge	74 min., 650 MB	14.-

Modems (mit BZT)

Faxmodem 14.400	intern	123.-
Faxmodem 14.400	extern	143.-
Creatix 14.400 Voice + Fax	extern	168.-
ELS Microlink 28.000 TQV	extern	466.-

329.-DM **ASUS® P55TP4XE synchron**



ASUS P/I-P55TP4XE

Wieder ein absolutes Spitzen-Mainboard von Asus. Der Chipsatzes unterstützt 66 MHz PCI-Karten der Zukunft.

GUILLEMOT (GIMO) **/ TV-VIDEO-TUNERKARTE**

Das Kosten/Nutzen-Verhältnis ist optimiert worden. TV und Video auf dem PC ist jetzt seinen Preis wert.

520.-DM **GUILLEMOT / MAXI TV VIDEO**

Preise sind freibleibend, inkl. MWST zzgl. Versandkosten

Tel. 0241 94601-0
Mailbox 0241 94601-50
Fax 0241 94601-60
BTX KAMPS#
Geschäftszeiten: Mo.-Fr. 10-19 Uhr
Adresse: 52070 Aachen Wilhelmstaße 77

Unsere Produktpalette wird ständig aktualisiert.

Track Attack • Action

CARRERA-BAHN

Was tut eine Softwarefirma, die trendgemäß ein Rennspiel auf den Markt bringen, aber keine Lizenzgebühren zahlen möchte? Einfache Lösung: Fantasy-Cars auf Fantasy-Pisten! Ob Fatal Racing, Bleifuß, Cyberspeed und jetzt Track Attack, es fließt ein Strom identisch konzipierter Car-Action-Games.

Doch die Flut von scheinbar austauschbaren Programmen offenbart bei näherer Betrachtung erhebliche Unterschiede. Bei Track Attack macht sich der gediegene Eindruck einer soliden Produktion breit. Der Menübereich in SVGA bietet Trainings- und Testmöglichkeiten für 16 Flitzer, Einzel- oder Saisonrennen, und dies alles auf zehn Pisten in drei Schwierigkeitsgraden.

Nervige Steuerung

Die erste Testfahrt verläuft ernüchternd: kein Schalten, keine Instrumente, dafür eine ziemlich schemenhafte Sicht nach vorne. Es entsteht der optische Eindruck, man würde direkt auf einer aus vielen Einzelteilen zusammengesteckten Kunststoffpiste, die auch mal verunreinigt ist, durch die Science-Fiction-Szenerie geleitet. Die Seitenbegrenzungen wurden besonders hochgezogen, ein Crash über die Bande hinweg ist nur bei extremen Sprungschanzen möglich. Zu Beginn ist man meist so „anlehnungsbedürftig", daß sich die Blessuren schnell bis zum Totalschaden addieren. Dieser ungewollte Ping-Pong-Effekt zwischen den Begrenzungsmauern ist zumindest am Anfang eine Folge der sensiblen, gleichzeitig aber schwammigen und ungenauen Steuerung. Dieses Manko läßt sich nur mit Übung ausmerzen!

Technik-Upgrades

Mit etwas Routine sollte man so schnell wie möglich am Renngeschehen teilnehmen. Neben den Kurzzeit-Power-Ups auf den Rennstrecken gibt es auch bei Track Attack die Möglichkeit, sich mit Preisgeldern aus dem Fundus eines Tuningshops zu bedienen. Das anfangs harmlose Motörchen läßt sich mit dem nötigen Zaster zur furchteinflößenden Turbine aufrüsten. Es sollte jedoch darauf geachtet werden, daß die übrigen Verbesserungen mit dem Motortuning Schritt halten, um ein ausgewogenes „Paket" auf die Räder zu stellen. Upgrades sind bei entsprechender Liquidität auch für Reifen, Karosserie und Rammschutzleisten erhältlich. Bei dem Konkurrenzdruck, der bei den Fantasy-Rennspielen derzeit vorherrscht, kann Track Attack noch als solider Durchschnitt gelten. Das ist nur deswegen enttäuschend, weil man von einem Softwarehaus, das mit Formel 1 Grand Prix 2 ja nichts Geringeres als die Referenz im Sektor der Rennspiele stellt, etwas mehr erwartet hätte.

Christian Müller/mh

DIE HUBSCHRAUBERPERSPEKTIVE: GUTE GEGNERKONTROLLE, ABER SCHWIERIGE STEUERUNG (OBEN)!
DER BLICK AUS DEM COCKPIT VERMITTELT IMMER NOCH DAS BESTE FAHRGEFÜHL, OBWOHL ER DURCH DIE SEITENTRÄGER RECHT EINGEENGT WIRKT. OBEN IM BILD FINDET SICH DIE SCHADENSANZEIGE (LINKS).

KOMMENTAR

Track Attack erfüllt eigentlich alle Kriterien, die für kurzweilige Action-Unterhaltung gelten. Gerade MicroProse, die ja mit F1 Grand Prix 2 den „Überflieger" unter den Fahrsimulationen im Programm haben, hätte es in puncto Steuerung, die doch sehr gewöhnungsbedürftig und unpräzise ausgefallen ist, sicherlich besser machen können!

CD-PLAYER SERIENMÄSSIG



Im Cockpit aller Rennfahrzeuge ist dieser komfortable CD-Spieler eingebaut, der nicht nur die elf auf der Spiel-CD mitgelieferten Soundtracks, sondern jede beliebige Audio-CD während der Fahrt abspielt. Kleiner Haken: das Wunschkonzert-Gimmick verlangt die Komplettinstallation des Spiels auf Festplatte, was großzügige 100 MB Speicherplatz kostet!

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/SB, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Netz, Modem, Nullmodem
Sprache:	deutsch	CD/HD:	81 MB/30-100 MB
Hersteller:	MicroProse	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	60%	Sound:	65%

65%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft



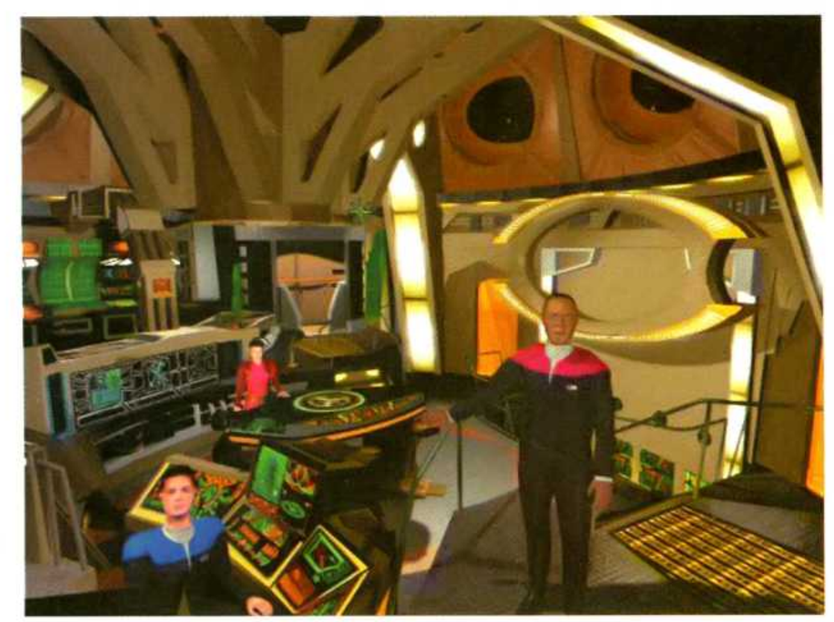
Besondere 2 CD Kollektion mit Earthworm Jims größten Hits
EARTHWORM JIM 2
Eine Dose voll Würmer
ENTHÄLT EARTHWORM JIM 1
Ein Wurm sieht rot
(und schießt alle Vögel...)
FUNSOFT
COMPACT disc PC CD-ROM
KOMPLETT DEUTSCH
PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC. PIE
Shiny
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Str. 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 Österreich: ABC SPIELSPASS Grosshandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
Earthworm Jim™ © 1994 Shiny Entertainment, Inc.™. All rights reserved. Earthworm Jim 2™ © 1995 Shiny Entertainment, Inc.™. All rights reserved. Characters created by Douglas TenNapel.
Developed by Rainbow Arts. Published in Europe by FUNSOFT.



Auf Star Trek-Filme folgen mit naturgesetzmäßiger Wahrscheinlichkeit Star Trek-Spiele. Diesmal beamt uns Viacom New Media ins All, noch dazu in den Alpha-Quadranten, dem hinterletzten Winkel der Galaxis. Gleich hinter dem Wurmloch links liegt nämlich die Raumstation Deep Space Nine...

Deep Space 9 • Adventure

GÄHNEN IM ALL









CMD. SISKO STELLT IHNEN DIE CREW VON DEEP SPACE NINE VOR (OBEN). IN DER BORDKNEIPE WARTET DAGEGEN QUARK, DER INTERGALAKTISCHE LONGDRINKS ANBIETET (UNTEN).

Als Abgesandter der Föderation werden Sie zur Raumstation beordert, um zusammen mit dem bereits in Deep Space Nine ausharrenden Botschafter Kerrig diplomatische Beziehungen zu den Scythianern, einer neuentdeckten Außerirdischenrasse, aufzunehmen. Doch bereits beim Flug durch das Wurmloch wird´s brenzlig: Unbemannte Alien-Drohnen greifen den Ankömmling und später die Raumstation selbst an. Ein technischer Defekt der Drohnen? Ein Scheinangriff zum Ausloten der Schwachstellen der Station? Mysteriös, mysteriös...

Eine Leiche zum Dessert

Aber auch das erste Treffen mit Kerrig verläuft anders als erwartet: Ein unbekannter Attentäter hat den Botschafter zu einem grünlichen Haufen Wackelpudding dematerialisiert. Commander Sisko erkennt Sie als detektivisch bewandert, beauftragt Sie mit der Aufklärung des Mordfalles und drückt Ihnen vorsichtshalber auch gleich einen Phaser in die Hand. Nun tingelt man aus der Ich-Perspektive durch die authentisch

gestaltete Raumstation, hilft Sicherheitschef Odo bei Verhören oder quetscht Verdächtige auf eigene Faust aus. In der Raumstation bewegt man sich nicht in einer scrollenden 3D-Engine, sondern wandelt von Knotenpunkt zu Knotenpunkt, wobei die Szenen jeweils neu eingeblendet werden. Dafür inszenierte man die Schauplätze in feinster SVGA-Grafik mit stimmungsvollen Licht- und Schatteneffekten. Mögliche Richtungsänderungen werden durch einen sich verändernden Mauszeiger enthüllt, der an bestimmten Hot-Spots am Bildschirm auftaucht. Außerdem verwandelt sich der Mauszeiger je nach Handlungsalternative zur Hand oder zum Fadenkreuz. Auch die Crew und die Aliens wurden ansehnlich gerendert und brillieren zum Teil durch überraschend lebensechte Mimik.

Bei Plaudereien mit der Besatzung wählt man ein Thema aus der dazu eingeblendeten Auswahlliste aus und entlockt damit den Gesprächspartnern oft Bemerkungen voller hintersinniger Fernsehserien-Rhetorik. Diese Gespräche werden übrigens auch in der deutschen Version mit den Original-Stimmen der Serie intoniert. Die Auswahl verschiedener Antworten zieht die Gespräche mit inhaltsleeren Monologen und wenig ergiebigen schicksalsschwangeren Prophezeihungen bajoranischer Knautschnasen allerdings oft enorm in die Länge. Noch dazu bringt der intergalaktische Small-Talk oft einen im Ergebnis nur marginalen Erkenntnisgewinn ein.

Der an sich durchaus spannende Handlungsfaden wird alleine durch das Durchklicken der Antwortalternativen und nicht durch Puzzle-Lösungen im klassischen Sinne aufgedeckt. Die akustische Slideshow an Informationen muß dem Spieler genügen, denn Rätsel sind trotz der mysteriösen Vorgänge im Gamma-Quadranten Mangelware. Vergessen Sie ausufernde Inventories, seltsame Gegenstände und nützliche Seile zum Einsammeln: Außer Verschiebepuzzles und ähnlichen Schmalspurlogeleien auf Grundschulniveau tut sich nämlich wenig in der Galaxis.

Interaktives Bermuda-Dreieck

Ungewollt rätselhaft ist allerdings die Navigation durch die Raumstation. Vor allem die Operationszentrale erweist sich als interaktives Bermuda-Dreieck. Selbst sichtbare Personen im Raum sind nur dann erreichbar, wenn Sie eine Reihe von Knotenpunkten in einer bestimmten Abfolge ansteuern. Geradezu abenteuerlich ist beispielsweise der beschwerliche Weg zu Officer Dax, die hinter einem Kontrollpult residiert und Sie gleich zu Beginn auffordert, sich zu ihr zu gesellen. Dazu klicken Sie der Dame nicht etwa zart auf die Schulter, sondern kämpfen sich mit Vorwärts-, Links-, Vorwärts- und Rechts-Klicks durchs futuristische Konsolen-Wirrwarr.

Spätestens seit der Erwähnung des Handphasers schwant dem Puzzle-Fan erst recht Böses: Das weitgehend denksportfreie Epos wird mit einigen Actionsequenzen für Mausklick-Akrobaten garniert. Mal muß ein Außerirdischer niedergestreckt werden (aber bitte nur die Blauen treffen, um Himmels willen keine Roten), dann wieder schwärmen Kampf-Drohnen um die Raumstation. Ausgegoren sind diese Fadenkreuz-Spielchen trotz einstellbarer Schwierigkeit allerdings nicht, da der Mauszeiger auch hier zu träge reagiert.

Dafür macht Deep Space Nine Harbinger wieder bei der Story und den unterhaltsamen Dialogen Boden gut, falls man die Muße aufbringt, den ausufernden Unterhaltungen zu lauschen. Aus der Anfangssituation, in der die Crew erste diplomatische Bande mit den Scythianern knüpft und dem geheimnisvollen Mord entwickelt sich ein ausgefeilter Plot mit durchaus überraschenden Wendungen in der Handlung.

Christian Müller



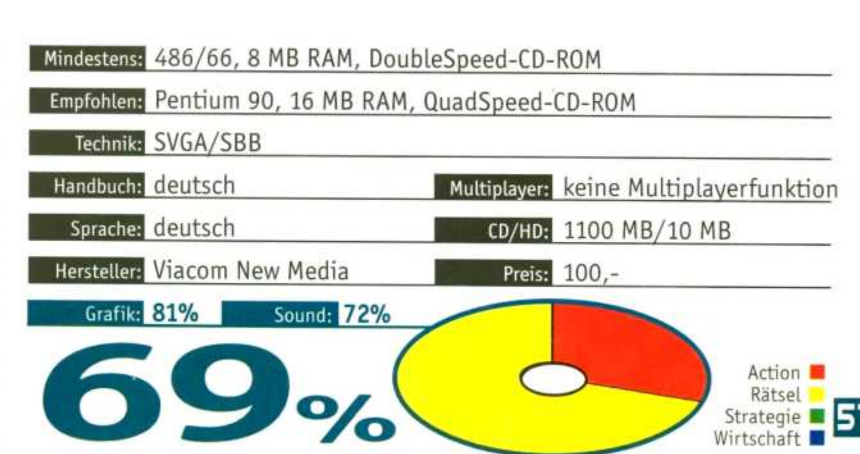
IN DIESER ACTIONSEQUENZ WERDEN ANGREIFENDE KAMPFDROHNEN PER MAUSKLICK ABGESCHOSSEN.



SICHERHEITSCHEF ODO STEHT REDE UND ANTWORT: AUS DER LISTE RECHTS NEBEN ODO WÄHLT MAN VERSCHIEDENE GESPRÄCHSTHEMEN AUS.

KOMMENTAR

Sie sind bei Deep Space Nine nicht vom Fernseher wegzubewegen, selbst wenn im Nachbarhaus die Abrißbirne einschlägt? Dann dürften Sie bei DSN: Harbinger jenseits des Wurmloches gut aufgehoben sein. Für den interaktiven Zapper entfaltet sich Mausklick für Mausklick eine dichte Atmosphäre und eine spannende, teils pointenreiche Handlung. Für Nicht-Fans der Serie oder gar Puzzle-Freunde ist das Spiel allerdings wenig aufregend: Man klickt sich halt so durch. Für Adrenalinstöße sorgen allenfalls die Steuerungsprobleme und die teils chaotische Locationarchitektur, in deren Gewirr an Kameraperspektiven sich auch die beste intergalaktische Spürnase verirren kann.



Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SBB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayerfunktion
Sprache:	deutsch	CD/HD:	1100 MB/10 MB
Hersteller:	Viacom New Media	Preis:	100,-
Grafik:	81%	Sound:	72%

Daß Polkappen nicht schmelzen sollten, weiß heutzutage jedes Kind. Doch irgendwann in ferner Zukunft beginnen menschliche Kolonisten auf dem Jupitermond Europa damit, dessen Eismassen zu schmelzen. Daß Sie dabei nicht nur Wasser finden, ist spätestens nach dem Intro klar.



Absolute Zero • Action

EISKALT

FEINDLICHE RAUMSCHIFFE UND GEBÄUDE WERDEN IM SPIEL DETAILLIERT DARGESTELLT. TEXTUREN GIBT'S LEIDER NICHT.

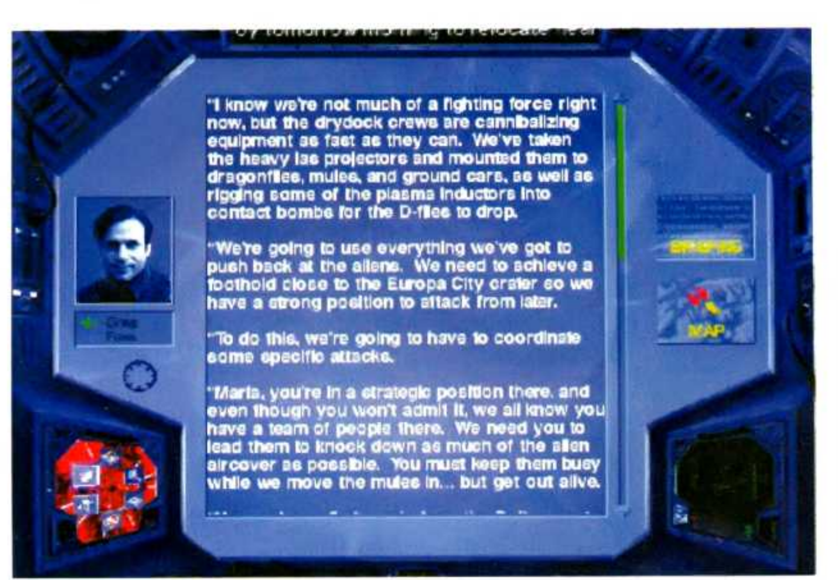
Im 24. Jahrhundert halten sich die Erdbewohner für die wahren Herrscher unseres Sonnensystems. Auf vielen Planeten und Monden wurden Kolonien errichtet, so auch auf dem Jupitermond Europa. Doch nachdem man mit dem Auftauen der dortigen Eismassen begonnen hat, stellt sich heraus, daß vor vielen tausend Jahren schon einmal eine Rasse die Vorherrschaft über diesen Planeten hatte. Doch statt sich für die Rettung aus dem Eis zu bedanken, vernichten diese Wesen ihre Entdecker und legen auch gleich Europa City in Schutt und Asche.

Multitalent

Der Spieler bekommt nun die Kontrolle über die Überlebenden und muß mit immer wieder anderen Leuten Missionen bestehen, um die Aliens bis zum Eintreffen von Verstärkungstruppen zurückzuhalten oder gar zu vernichten. Dazu stehen mehrere verschiedene Boden- und Luftfahrzeuge zur Verfügung, mit denen die verschiedensten Missionen bestanden werden müssen. Das Spektrum reicht dabei von den üblichen Kampfmissionen à la Wing Commander bis hin zu Rettungsmissionen, bei denen man mit Bodenfahrzeugen nach Überlebenden des Angriffs auf Europa City sucht. Die Steuerung der Raumschiffe ist dabei etwas gewöhnungsbedürftig, da man, wie auch schon bei Elite, mit einem ballistischen Flugverhalten zu kämpfen hat. Doch im Gegensatz zu Elite, wo man wirklich Stunden damit verbringen konnte, sich in die Steuerung einzuarbeiten, kommt man in Absolute Zero nach kurzer Zeit mit der ungewohnten Methode zurecht. Viel störender ist es, daß Domark unverständlicherweise auf Zeitraffer- und Autopilotfunktionen verzichtet hat, so daß man ständig am Ball bzw. Steuerknüppel bleiben muß, auch wenn einmal längere Zeit nichts passiert.

Die Grafikengine des Actionteils kann gut mit anderen aktuellen Produkten des Genres mithalten. Im Gegensatz zu Wing Commander IV wurde z. B. nur die Texturierung des Bodens ausgelassen. Die einzelnen Fahrzeuge, seien es nun feindliche oder freundliche, werden in der hochauflösenden Grafikengine sehr detailliert dargestellt. Auf Videosequenzen in den Briefings hat man dagegen verzichtet, die Aufgaben werden in einem Textfenster dargestellt und von einem der sieben Hauptcharaktere vorgelesen.

Christian Müller/lg



DAS BRIEFING WIRD VORGELESEN, AUF WUNSCH KANN MAN DIE SPRACHAUSGABE ABER AUCH ABSCHALTEN UND SICH NUR DAS TEXTBRIEFING DURCHLESEN.

KOMMENTAR

Ein nettes Spiel, auch wenn man sich bei Domark hätte überlegen sollen, ob man nicht verschiedene Schwierigkeitsmodi oder zumindest die Möglichkeit, Missionen nicht zu 100% bestehen zu müssen, einbauen sollte. Einige Missionen sind doch etwas schwer zu erfüllen. Dafür entschädigt aber die sehr gute Storyline, die dem Spieler ermöglicht, mit Tagebüchern und E-Mails von Kollegen noch weiter in die Geschichte einzutauchen, als eigentlich nötig wäre. Wing Commander III-Spieler, die nicht schon wieder für ein Spiel ihren Rechner upgraden wollen, sollten hier einmal reinschauen.

Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/General Midi/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	bis vier Spieler zugleich
Sprache:	deutsch	CD/HD:	320 MB/2 MB
Hersteller:	Domark	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	82%	Sound:	85%

72%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

Der Gravis-Grip ist da !

4 Gamepads mit je 8 Feuerknöpfen und 2 Joysticks an einem Gameport möglich.

GRIP, 2 Pads und NHL96 (Special Edition)

189,00

Bestellannahme:

Mo-Fr	10.00-18.30
Sa	10.00-14.00
Tel.:	**0241-533131**
Fax:	**0241-508973**
Fax:	**0241-563902**



>>>>>> Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen <<<<<<

Bitte klären Sie vor Bestellung telefonisch die Preise ab, um Missverständnissen vorzubeugen

Neuerscheinungen und aktuelle Preisinformationen finden Sie täglich in unserer BTX-NewsInfo: **CORNER#**

MPC 2 CD-ROM 8MB

BUDGET und CUTWARE:

7th Guest EV 22,90
Aces over Europe DH 9,90
Adv. Destroyer Simulator EV 9,90
Air Bucks DH * 22,90
B-17 Flying Fortress DH 19,90
Betrayal at Krondor DH * 22,90
Bitmap Bros. Compilation DH 29,90
Breakthrough DH (Win) 19,90
Buzz Aldrin's Race into Space DH 22,90
Caesar DV 22,90
Campaign EV 17,90
Campaign 2 DV 24,90
Civilization DH 39,90
Comanche + Missions DV 39,90
Cyberrace DH 17,90
Das Amt DV 49,90
Day of the tentacle DV 29,90
Der Clou + Profidisk DV 19,90
Der Planer + Extra DV 16,90
Descent DV 39,90
Desert + Jungle Strike DH 29,90
Die Siedler DV 32,90
Dogfight DH 19,90
DSA 1 DV 39,90
Dune + 7th Guest DH 29,90
Dune 2 DH 29,90
Elite Plus EV 22,90
Eye of the beholder Trilogy EV 44,90
F-117 A Nighthawk DH 19,90
Fifa Soccer Classic DV 29,90
Formula One Grand Prix DH 39,90
Goblins 1+2 DV 22,90
Goblins 3 DV 22,90
Hand of Fate DV 34,90
High Command EV 17,90
History Line 1914-1918 DV 14,90
Hollywood Pictures DV 39,90
Even more Incredible Machine DV 22,90
Indiana Jones 4 DV 29,90
Indy Car Racing DH 22,90
King's Quest 6 DH 22,90
King's Quest 7 DV 34,90
Lands of Lore DV 34,90
Lemmings / Dragon's Lair DH 22,90
Little big adventure DV * 29,90
Lord of the Rings EV 29,90
Lost in Time DV 22,90
Magic Carpet 1 + Data DV 29,90
Magic Carpet 2 DV 49,90
Master of Magic DV 44,90
Master of Orion DH 39,90
Megarace EV OEM 29,90
Might & Magic 3-5 US 49,90
NHL Hockey 95 Classic DH 29,90
Novastorm /Spectre VR DH 22,90
North & South EV 9,90
PGA Tour Golf (Win) DH 29,90
Pirates Gold! DH 39,90
Police Quest 4 DV * 22,90
Popoulus II + Powermonger DH 29,90
Privateer DL DH 29,90
Railroad Tycoon DL DH * TBA
Rüsselsheim DV 22,90
Sam & Max DV 29,90
Sherman M4 EV 9,90
Silent Service II EV 19,90
Sim Ant Classic DV 34,90
Sim Earth Classic DV 34,90
Sim Life Classic DV 34,90
Simon the sorcerer DV 29,90
Space Quest 4 DH 22,90
Street Fighter 2 Turbo DH 27,90
Strike Commander DL DH 29,90
Strike Squad/Star Leg./WoR DH 14,90
Syndicate Plus DV 29,90
System Shock Classic DV 29,90
Team Yankee EV 17,90
Theme Park DV 29,90
Tornado + Desert Storm DH 17,90
UFO DH 39,90
Ultima 1-6 EV Jewel Case 69,90
Ultima 7 Bundle Classic DH 29,90
Ultima Underworld 1&2 DH 29,90
War in the Gulf EV 17,90
Wing Commander Armada DH 29,90
Wing Commander DH 34,90
Wing Commander 2 DL DH 29,90
Wizardry 7 DV 14,90

SHOVELWARE:

Aces Collection DH 67,90
(Red Baron + Mission, Aces of the Pacific + Mission, Aces over Europe)
Larry I-III + V-VI DH 67,90
Lucas Arts Archives EV 59,90
(Dayof the Tentacle, Sam&Max, Indy 4, Star Wars Screen Saver Rebel Assault 3 Level Limited Version,+ Demos)
Lucas Arts Classic Adv. DV 69,90
(Indy 3, Loom, Monkey Island 1, Maniac Mansion, Zak Mc Cracken)
Lucas Arts Classic Simulations 39,90
(Battlehawks, Their finest Hour+Miss. SWOTL+Miss.)
Lucas Arts Top Adventures DV 79,90
(Day of the tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2)
AD&D Masterpieces DH 69,90
(Dark Sun 1&2, Ravenloft 1 & 2, Al-Quadim, Menzoberranzan)
Interactive Coll. Vol. II 89,90
(Pressworks, Clipart Portf. 1st Design, 100 Headl. Fonts, Power Drive, Manchester United Double, Heimdall 2, Chess Chall. The Horde, Term. Velocity, Journeym. Proj. Screamball, Street Fighter II, World Cup 1930-1994, Hutchinson Encyclopedia)
Made in Germany DV 59,90
(Battle ISle 2, Anstoß, DSA 2)

Megapak 4 EV 69,90
(Panzer General, AEGIS:GOTF,,Space Ace,Tornado,Empire Soccer,Savage Warriors,Dawn Patrol, Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon Lore)
Megapack 5 DH 84,90
(Flight Unlimited Light, Teminal Velocity, FX Fighter, Pinball Fantasies, Jagged Alliance, Primal Rage, Pool Champion, Warlords II, Entomorph, Burning Steel IV)
Megatripack DH 34,90
(USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape)
Sid Meier Classics DV 89,90
(Civilization, Colonization, Pirates Gold, Railroad Tycoon)
Sim Box 29,90
(Der Planer, Mad TV, Ran Trainer)
20 Wargame Classics (SSI) EV 69,90
(Panzer General, D-Day, Conquest of Japan, Global Domination, When two Worlds war, American Civil War 1-3, Gold of the americas, Reach for the Stars, Warlords, Battlefront, Battles of Napoleon, Carrier Strike, Western Front, Sword of Aragon, Pacific War, War in Russia, Tanks!, Clash of Steel, Conflict Middle East, Conflict Korea und DEMOS von SU-27, Steel Panthers und Silent Hunter
Westwood Compilation DV 79,90
(Legend of Kyrandia 1-3, Dune, Lands of Lore)

STANDARDPROGRAMM:

11th Hour DV 89,90
3D Ultra Pinball DH 67,90
7 Tage und 7 Nächte DV 64,90
Aces of the deep DV 89,90
Across the Rhine DV 79,90
Advanced Civilization EV 84,90
AIV Networks DV 84,90
Albion DV 89,90
Aliens DH 69,90
Alone in the Dark 1-3 DV 54,90

Quest for Fame
Nur echt mit dem V-Pick
99,00

Angel Devoid EV 67,90
Anvil of dawn EV 84,90
Apache Longbow DH 74,90
Archibald Applebrooks Adv. DV 79,90
Ascendancy DV 84,90
Assault Rigs DH TBA
Asterix DV 69,90
Atari Action Pack 2 EV 49,90
Baryon DH 69,90
Battle Beast DV 84,90
Battle Team 2 DV 69,90
Battle Isle 3 DV (WIN) 74,90
Battleground Ardennes US (Win) 99,90
Battleground Gettysburg US (Win) 99,90
Battlecruiser 3000 A.D. DH * TBA
Battles in Time DH 64,90
Beavis & Butthead (Win95) DH 79,90
Bermuda Syndrome DV 84,90
Big Red Racing DV * TBA
Biing! DV 59,90
Bleifuß (Screamer) DH 59,90
Bolo DV 59,90
Braindead 13 DH 79,90
Bundesligamanager 3 DV 49,90
Carrier Str. Force (Navy Strike) DV 74,90
Caesar II DV 79,90
Capitalism DH 69,90
Chronomaster DH 84,90
Civilization 2 US 99,90
CivNet DV 99,90
Colony Wars 2492 DV 67,90
Command - Aces of the deep EV 79,90
Command & Conquer Pt.1 DV 89,90
C & C Der Ausnahmezustand DV 29,90
Commodore 15 Pack DH (WIN95) 34,90
Complete Carriers at War EV 74,90
Conqueror A.D. 1086 DH 79,90
Crusade DV 54,90
Crusader - No Remorse DV 84,90
Cyber Judas DH * TBA
Cybermage DV 84,90
Cyberspeed (Win95) DV 69,90
Dark Eye DH 79,90
Der Druidenzirkel DV 67,90
Der Seelenturm DV 84,90
Der Talismann DV 74,90
Descent 2 DH 94,90
Destruction Derby DH 89,90
Die Fugger 2 DV 79,90
Die Siedler 2 DV * TBA
Discworld DDE 84,90
DSA 3 DV * 89,90
Earthsiege 2: Skyforce DH * 79,90
Earthworm Jim DH (WIN95) 67,90
Empire 2- The Art of war EV 74,90
Extreme Pinball DH 56,90
F1 Manager 96 DV * 79,90
Fantasy General US 99,90
Fast Attack DV * 67,90
FIFA Soccer '96 DV 84,90
Flight Light Plus EV 67,90
Flight Simulator 5,1 Coll. DV 109,90
(incl. New York und Paris Scenery)
FS5 Scenery Collection DH 69,90
(Carribean, Japan, Hawaii)
Flight Shop für FS5 DH 79,90
Frankenstein US 109,90
(Orginal statt mieser deutscher Übersetzung)
Full Throttle (Vollgas) DV 84,90
Gabriel Knight II DV * 84,90
GAME SUPPORT VOLUME 1 24,90

Grand Prix Manager (WIN) DV 89,90
Hardball 5 DH 79,90
Harpoon 2 Deluxe EV 109,90
Hattrick ! Ikarion DV 79,90
Heroes of Might & Magic EV/DV 79,90
Hugo 3 DV 69,90
Imperium Romanum DV 84,90
Incredible Machine/Woodruff DV 67,90
Incredible Machine 2 oder 3 EV 79,90
Indy Car Racing V2.0 DV 79,90
Johnny Bazookatone DH 74,90
Kaiser DeLuxe DV 59,90
Links Pro 386 + 2 Kurse EV 67,90
Links Course Prairie Dunes DH 47,90
Links Course Devil Island EV 47,90
Links C. Riviera Country C. EV 47,90
Living Ball DH 44,90
Lode Runner Online DH 89,90
MAG DV 74,90
Magic the Gathering (Win95) DV * TBA
Manic Karts DV 44,90
Mechwarrior II Mission CD 44,90
Mechwarrior II Spec. Edition DV * 79,90
Micro Machines 2 Sp.Ed. DH 54,90
Mission Critical EV 89,90
Monopoly DV 69,90
Myst DV 67,90
Myst limited Special Edition DV 67,90
NBA Live '96 DV 84,90
Need for speed DV 84,90
NHL Hockey '96 DV 84,90
Overdrive/Arcade Pool DH 54,90
Panzer General 2 DH 69,90
PGA Tour Golf '96 DH 89,90
Spanish Bay für PGA'96 EV 44,90
Phantasmagoria DV 89,90
Pinball 3D VCR DH 49,90
Pinball 95 DH (Maxis) 54,90
Pinball Illusions DH 59,90
Pitfall DV (WIN 95) 84,90
Poker Party EV 59,90
Pole Position DV 89,90
Police Quest - SWAT DV 79,90
Prince of Persia Collection DH 49,90
Prisoner of Ice DV 84,90
Pro Pinball - The Web DV 54,90
Psychic Detective DH 74,90
Psycho Pinball DV 69,90
Quest for Fame DV 99,90
RAN Soccer DV 79,90
RAN Trainer 2 DV 69,90
Rayman DH 59,90
Realms of Chaos DH 59,90
Reise d. Th. blauer Adler DV 59,90
Rebel Assault 2 DH 74,90
Red Ghost DV 79,90
Riddle of Master Lu DV * TBA
Ripper US 109,90
Road Warrior DH 59,90
Royal Flush Pinb. + THR Wizard US 79,90
Sea Legends DV 89,90
Sensible World of Soccer DV 79,90
Shanghai Greatest Moments DV 79,90
Shannara EV 89,90
Shivers DDE 79,90
Silent Hunter DH * TBA
Silent Steel DV 114,90
Silent Thunder DH * 84,90
Sim City 2000 Coll. DV 89,90
incl. Urban ren. Kit, Scenery 1, Bonus Städte u. Scenarien
Sim Classics 2 DV 67,90
(Sim Farm, Sim Farm, A-Train)
Sim Tower (Win) DV 79,90
Simon the Sorcerer 2 DV 64,90
Space Bucks DV 64,90
Space Marines DV 79,90
Space Quest 6 DV 79,90
Star Rangers DV 69,90
Star Trek: DS9 Harbinger US 84,90
Star Trek: Next Generation DDE 84,90
Steel Panthers DV 69,90
Stonekeep Limited Ed. US 109,90
Sukhoi SU-27 (Win) DV 69,90
Teamchef DV 89,90
Tekwar DH 84,90
Terminator Future Shock DV 79,90
Terra Nova DH 74,90
The Dig DV 79,90
The Hive EV 69,90
Thexder (Win 95) DH 59,90
TFX: Eurofighter 2000 DV 84,90
This means war EV 49,90
Tie Fighter Enh. DH 69,90
Time Gate: Knights Chase DV 84,90
T-MEK DH * 79,90
Top Gun - Fire at will EV/DV 84,90
Torin's Passage DV 84,90
Touche 5th Musketeer DV 74,90
Tower (Win) DH 84,90
Transport Tycoon / Theme Park DV 59,90
Transport Tycoon DL DV 89,90
Tri Tryst (Win95) US 59,90
Urban Runner DV * TBA
US Navy Fighter Gold DV 89,90
V for Victory 1-4 US 69,90
Warcraft 2 DV 79,90
Warhammer Shadow of ...DH (W95) 69,90
Warlords II DeLuxe EV 79,90
Wayne Gretzky All Stars DH 74,90
Werewolf vs Comanche 2.0 EV 74,90
Wing Commander 3 DV 84,90
Wing Commander 4 DV 99,90
Witchaven DH 79,90
Worms DV 59,90
Wrath of Earth DH 64,90
X-Wing+Missions Enh. DV 69,90
Z DH * TBA

MULTIMEDIA-CD

MTV-Unplugged 54,90
3D Atlas (EA) DH 79,90
Beavis & Butthead Screensaver 34,90
Führerschein (Media Globe) DV 59,90
MS-Encarta 96 EV 129,00
Star Trek Omnipedia EV 79,90
Weltatlas V4.0 DV 54,90

MS-DOS 3,5 4MB

Aces of the deep Mission DV 39,90
Aladdin DH 59,90
Das Dschungelbuch DV 59,90
Eishockey Manager DV 24,90
König der Löwen DH 64,90
Nectaris DH 39,90
Per Oxyd DV 59,90

SPIELELÖSUNGEN

Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer Spiele der Firmen Hintshop und CPS

ab 17,95

CD-ANWENDUNGEN

3000 Image Typefonts Truetype 59,90
ADI Rechnen + Lesen 79,90
ADI Deutsch Diverse je 79,90
ADI Mathe Diverse je 79,90
D-Info 2.0 44,90
D-Atlas DV 49,90
FALK City Guide Single DV 49,00
GeoRoute DV 59,90
Hallo, Wer da ? DV 24,90
Home Label DV 44,90
Internet Klick & Surf DH 37,90
MS Publisher Win95 DV 179,00
Night OWL 19 EV 39,90
Magix Music Studio 74,90
Magix Home Office 74,90
Patchwork Treibersammlung 44,90
Pegasus Games DH 34,90
Pegasus 3/95 39,00
Pegasus Win95 39,00
WISO Sparbuch 95/96 DV 79,00
WISO Mein Recht III DV 44,90
WISO Reisekosten DV 99,00

3,5"-ANWENDUNGEN

Steinberg CUBASIS 64-S SEQ 239,00
Steinberg Music Station 319,00
Magix Office Control Easy 179,00
Microbasic Uninstaller3 (WIN) EV 109,00
MS-DOS 6.22 OEM 79,00
MS-Windows '95 OEM DV 199,00
Powerdeck DV (Win 95) 119,00
Quaterdeck Cleansweep 2.0 W95 DV 129,00
Qemm 8.0 DV 199,00

HARDWARE

NEC 4fach Speed IDE Kit 159,00
TEAC 6xSpeed CD56-EK Kit 249,00
ATI Win Turbo 2MB VRAM 419,00
Hercules Stingray Pro 1MB 209,00
AMD X5-133 3V 159,00
Grip Pad Pack (2 Stk.) 69,90
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen
PS/2 Ram 4MB 70ns 150,00
ASUS Motherboards ab 279,00
ARTEC Handscanner A2000C 249,00
IOmega Tape Streamer 800 DITTO 279,00
SB16 Value Plug and Play 189,00
KORG Wave32 199,00
YAMAHA DB50-XG Wavetable 222,00
YAMAHA Sound Edge SW20 149,90
YAMAHA YST-M5 Speakers 109,00

Magix Music Maker
PC Player: 80%
74,90

YAMAHA YST-M20 Speakers 149,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer 209,00
Jazz Jakarta MPG/VGA 2MB 649,00
MS-Defender Mouse/9.01DV 39,90
Gravis Eliminator Gamecard 44,90
Thrustmaster FCS II 119,90
Thrustmaster F16 Stick 269,00
Thrustmaster WCS II 219,00
Thrustmaster TQS 299,00
Thrustmaster Rudder Pedals 229,00
Thrustmaster Formula T2 229,00
Joypads Gravis GRIP Team Sports 189,00
Joypad Gravis 39,90
Joystick Gravis Analog Pro 54,90
Joystick Gravis FIREBIRD 119,90
Joystick Gravis PHOENIX 179,00
Joystick Gravis THUNDERBIRD 89,90
Joystick MS-Sidewinder 109,90
Nullmodemkabel ab 9,90
Drucker- Farbbänder/Toner fast alle Typen

* = Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHIENEN !! Alle Preise in Deutscher Mark. DV=Dt. Version. DH=Dt. Handbuch. EV=Englische Version TBA=wird bei Erscheinen festgelegt. US= Import aus U.S.A.. =In gleicher oder ähnlicher Form auch als 3,5" Diskversion erhältlich, Preis a.A. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. 11.- (Porto/Verpackung u. NN) + 3.- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. 7,50.- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab 200.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + 28.- Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Teillieferung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.



ZWEI MAUSTASTEN, EIN GEGNER: RECHTS SCHÜTZEN, LINKS FEUERN (LINKS)! DAS HOLOGRAMM ZEIGT DIE GRAUENHAFTE HANDSCHRIFT DES RIPPERS (UNTEN)! WAS HAT DIE GEHEIMNISVOLLE ÄRZTIN DR. BURTON ZU VERBERGEN (GANZ UNTEN)?



Den Aufbruch zu neuen Welten elektronischer Unterhaltung versprach es der Computerspielgemeinde! Zu flach, zu viel Effekthascherei, so lautete nur allzu oft in letzter Zeit das Urteil von Publikum und Fachwelt!

Ripper • Interaktiver Film

BLUTRAUSCH

Die Rede ist vom „Interactive Movie", dem vielgerühmten, innovativen Genre, das nach einigen sehr beachtlichen Pionierarbeiten wie Roberta Williams´ „Phantasmagoria" zur Zeit zwar noch in den Kinderschuhen, aber auch schon in seiner ersten Krise steckt. Zu viele hingeschluderte Schnellschüsse landeten zuletzt in den Verkaufsregalen und auf den Redaktionstischen. Doch das jüngst fertiggestellte Projekt von Take 2 entpuppt sich durchaus als fesselndes, interaktives Adventure mit Actionkomponenten.

Hochkarätig besetzt

Schon die Besetzungsliste will erste Hinweise auf die Seriosität geben. Karen Allen sowie Hollywood-Legende Christopher Walken in der Rolle des bärbeißigen Ermittlungsbeamten Magnotta darf man für ein solches Projekt durchaus als Staraufgebot bezeichnen. Dazu gesellt sich noch der aus der Wing Commander-Reihe und den Indiana Jones-Filmen bestens bekannte John Rhys Davies, der immer mehr zum Dauergast auf den PC-Bildschirmen wird. Immerhin über dreißig handelnde Schauspieler präsentieren einen Plot, der in der Mitte des einundzwanzigsten Jahrhunderts in einer amerikanischen Großstadt spielt.

Der Held Jake Quinlan, in dessen Rolle man schlüpft, jagt als Reporter des 'Virtual Herald' den wahnsinnigen Serienmörder „Ripper", der seit kurzem auf bestialische Art und Weise nach dem Muster seines historischen Vorbilds scheinbar willkürlich Menschen aufschlitzt. Der smarte Journalist, der zusammen mit seiner Kollegin Catherine Powell die Berichterstattung über die Mordserie übernommen hat, wird von dem Killer persönlich in unregelmäßigen Abständen mit Nachrichten und obskuren Informationen über seine geplanten Bluttaten versorgt.

Presse gegen Polizei

Nachdem Catherine selbst nur knapp einem Anschlag des neuen „Rippers" entgeht und daraufhin in ein tiefes Koma fällt, beschließt der Sensationsreporter endgültig, über den Wahnsinnigen nicht mehr nur zu berichten, sondern ihm eigenhändig das Handwerk zu legen. Naturgemäß geraten sich Pressemann und der eigentlich mit den Ermittlungen beauftragte Kriminalbeamte Magnotta bald ganz schön ins Gehe-







WÄHREND DER HELD GERADEAUS GEHT, SCHWEIFT SEIN BLICK FLÜSSIG DURCH DIE GERENDERTEN RÄUMLICHKEITEN!

ge, zumal letzterer vermutlich Beweismittel unterschlägt. Aber auch die schwer verletzte Pressekollegin Catherine, mit der Jake Quinlan mehr als nur die gemeinsame Arbeit verbindet, besaß wohl einige Informationen, die sie nicht mit ihrem Freund und Partner geteilt hat. So begibt man sich auf die Suche nach diversen obskuren Bekannten der bewußtlosen Catherine, von denen man sich Hilfe bei der Aufdeckung der Identität des Serienkillers verspricht. Nicht alle sind jedoch auf Anhieb kooperativ, dann heißt es, Indizien auszuwerten und auf eigene Faust die Verwirrungen zu entflechten. Die dabei zu lösenden Puzzles liegen in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden vor und sind bereits ab Stufe „mittel" von ordentlichem Kaliber. Obgleich niemals unfair, liegt die Lösung dennoch in den seltensten Fällen auf der Hand. Meist müssen scheinbar zusammenhanglose Hinweise gesammelt und die Räumlichkeiten mehrmals durchstreift werden.

Umständliche Steuerung

Dies fällt insofern nicht schwer, als die grafische Darstellung gut gelungen ist. Auch die bewegte Szenerie ist quasi-fotorealistisch, wobei noch ein verblüffender 3D-Effekt hinzugefügt werden konnte. Genüßlich langsam schweift der erkundende Blick des Helden über das phantasievolle Interieur der Schauplätze, dies geschieht per sogenannter „subjektiver Kamera", die nur durch einen breiten Spielfilmrand eingeschränkt wird, welcher die Menüleiste und die Multiple-Choice-Dialoge beherbergt. Per Maussteuerung bewegt sich der Spieler mühevoll in vorgegebenen Dreh- oder Vorwärtsetappen von der Stelle. So ist der Versuch, einen bestimmten Punkt in einem größeren Zimmer zu erreichen, manchmal schon ein Rätsel für sich, man dreht sich dann auf der Suche nach der richtigen „Kreuzung" ein paarmal sinnlos im Kreis. Dieses mühevolle Zubewegen auf Objekte und Personen beeinträchtigt das Realitätsgefühl und zieht das Spiel unnötig in die Länge, da diese Sequenzen nicht abgebrochen werden können. Wesentlich schneller geht da schon der Schauplatzwechsel vonstatten. Der rasende Reporter kann durch simples Anklicken der Weltkugel in seiner Menüleiste auf der Stelle an den gewünschten und verfügbaren Standort „gebeamt" werden. Lediglich das profane CD-Wechseln erschwert die komfortable „Teleportation".

Virtuelle Informationen

Mit zunehmendem Spielverlauf wird immer deutlicher, daß die Lösung des Falles nur zum Teil in der realen Welt, zum großen Teil jedoch in der künstlichen Welt des Cyberspace verborgen liegt. Diese Scheinrealität spielt (auch) in der Phantasie der Autoren dieses Adventures in den kommenden Jahrzehnten eine entscheidende Rolle bei der Kommunikation zwischen Menschen und Institutionen. So muß sich der Held des öfteren via Docking Station auf dem Schreibtisch in die höheren Sphären der „Virtual Reality" begeben, um gewünschte oder notwendige Informationen zu erhalten und so den Spielfortgang zu gewährleisten (siehe Extrakasten). Verbesserungswürdig ist bei diesem Spiel, das übrigens von erfolgreichen 'Finishern' nochmals mit einem anderen Verdächtigen als Täter gespielt werden kann, lediglich der nicht ganz zum Splatterthema passende Soundtrack von Blue Oyster Cult und die umständliche Maussteuerung. Wenn es noch gelingt, dieses Problem der mangelhaften Bewegungsfreiheit zu eliminieren, braucht man sich auch nach Erledigung des Falles „Ripper" um die Zukunft des interaktiven Spielfilms wenig Sorgen zu machen.

Christian Müller/mh

CYPERSPACE

Im Jahre 2041 boomt der Cyberspace. Ein Großteil der Informationen, die zur Klärung der Mordfälle beitragen, müssen durch Zugriff auf persönliche Datenbanken der Schlüsselfiguren gewonnen werden. Zu diesen gelangt man, indem man sich an einer Docking Station in den virtuellen Raum einklinkt und das umherschwebende Symbol der gesuchten Quelle anklickt. Doch da beginnen die Probleme: Virtuelle Datenwächter fordern zum Zweikampf! Der Cyberpunk Falconetti schützt seinen virtuellen Sicherheitsbereich mit einem originellen „Gotcha"-Spiel, das der Eindringling gegen zahlreiche, aus allen Richtungen auftauchende Schießbudenfiguren bestehen muß. Zumindest im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade bringen diese simplen Reaktionstests spaßige Auflockerung ins Spiel.





EINE DOCKING STATION ZUM BETRETEN DES CYBERSPACE! MIT DIESEM NOTEBOOK WERDEN DOKUMENTE UND AUCH OBJEKTE GESCANNT (RECHTS)!

KOMMENTAR

Öffnet man die Schachtel mit ihren sechs CDs noch mit spitzen Fingern nach dem Motto „Hoffentlich nicht schon wieder ein Interactive-Schinken in B-Film-Qualität", ist die Überraschung angenehmer Art! Grafiken und Videos von beispielhafter Render- und Schauspielqualität, eine spannende Story, die sich erst nach anspruchsvoller Tüftelarbeit erschließt, und kurzweilige Arcadeaction stehen dominierend auf der Habenseite, daß man die umständliche Maussteuerung einigermaßen gelassen ertragen kann. Für Fans des Genres durchaus eine Empfehlung, zumal in Kürze eine komplett deutsche Version erscheint.

Mindestens:	486/50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch (dt. geplant)	CD/HD:	ca. 3.600 MB/10 MB
Hersteller:	Take 2/Gametek	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	90%	Sound:	80%

78%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

D

Ein Gruselfilm-Adventure: Schlaflose Nächte oder auf CD-ROM gepreßte Einschlafhilfe? Richter Harris, ein angesehener Arzt und Leiter eines Krankenhauses in Los Angeles, mutiert urplötzlich zu einem geisteskranken Massenmörder, bringt einige Geiseln in seine Gewalt und verschanzt sich in seiner Klinik, wo er sich vor dem langen Arm des Gesetzes in Sicherheit glaubt. Seine Tochter Laura erfährt von den kuriosen Umständen und begibt sich flugs zum Tatort, um vor Ort nach dem rechten zu sehen. Dort angekommen, stolpert sie in eine Art andere Dimension, eine Welt, die dem Geiste ihres Vaters entsprungen scheint, vollgestopft mit Leichen, Fallen und anderen, teils übernatürlichen Merkwürdigkeiten. Lauras Horrortrip präsentiert sich in Form eines qualitativ nur durchschnittlich gerenderten Gruselfilms, dessen Verlauf durch die Pfeiltasten oder unter Zuhilfenahme diverser Gegenstände beeinflußbar ist. Wer in erster Linie auf Spielspaß setzt, kommt leider weniger auf seine Kosten. Zwar sorgt das schaurige Szenario, gepaart mit atmosphärisch ansprechendem Sound, zumindest phasenweise für bange Augenblicke des Gruselns, doch die schleppende Langatmigkeit der einzelnen Sequenzen, die man sich in der Regel nicht nur einmal ansehen darf, zaubert auf Dauer selbst dem hartgesottensten Tüftler ein Gähnen ins Gesicht.



DIESER SCHRAUBENSCHLÜSSEL ERWEIST SICH SPÄTER ALS LEBENSRETTER.

Christian Müller/mi

Genre:	Interaktiver Film		
Mindestens:	486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	ca. 1.100 MB/2,5 MB
Hersteller:	Acclaim	Preis:	ca. DM 110,-
Grafik:	55%	Sound:	60%

45%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

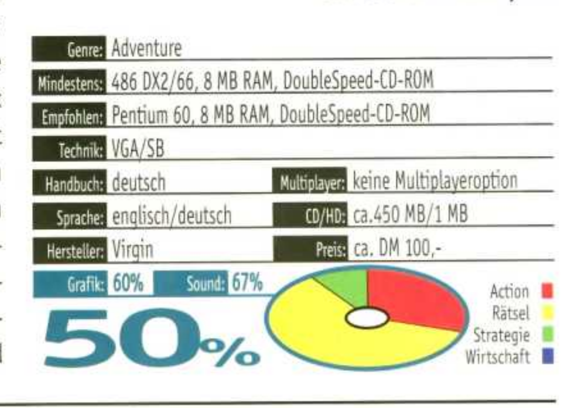
DEFCON 5

Es herrscht angeblich Frieden im Weltall des 23 Jhdts. Die daraus resultierenden Kürzungen im Verteidigungsetat haben zur Folge, daß die Gefechtstürme des Rohstoffplaneten MRP-6F vollständig automatisiert werden sollen. Das einzige Problem ist die Installation der dazu benötigten Software auf der völlig unbemannten Bodenstation, für die scheinbar auch noch andere Lebensformen Interesse hegen. Nach einem vielversprechenden Vorspann findet man sich in einem 3D-Actionpart wieder, dessen Aufmachung sofort Anlaß zum Stirnrunzeln gibt. Die Steuerung beschränkt sich nämlich nur auf das wenigste. Kein Hoch/Runter, keine Sidesteps, dafür torkelt man gegen jede Wand. Auch bei der räumlichen Ausstattung und den Texturen wurde gespart. Da täuschen auch die Grafiksequenzen nicht darüber weg - auf Optik und Handling scheint man weniger Wert gelegt zu haben. Ansonsten werden Parallelen zum Origin-Adventure „System Shock" sichtbar. Man erforscht im Alleingang eine riesige Raumstation, weit ab von jeder Zivilisation, nur mit einem Laser bewaffnet. Detaillierte Informationen über sämtliche Systeme der Basis sind über den Bordcomputer (VOS) erhältlich, dessen Terminals über die gesamte Anlage verteilt sind. Dringliche Nachrichten werden von VOS auch schon mal per Sprachausgabe übermittelt. Konzept und Präsentation erreichen nicht annähernd die Qualität des einige Monate alten Vorbildes, doch für passionierte 3D-Abenteurer ist Defcon 5 die derzeit einzige Alternative. Allerdings hakt es gewaltig an der Atmosphäre und damit am Langzeitspielspaß.



DIE AUTOMATISCHEN STÖRENFRIEDE GILT ES SCHLEUNIGST ZU ELIMINIEREN.

Christian Müller/mi



Genre:	Adventure		
Mindestens:	486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch/deutsch	CD/HD:	ca.450 MB/1 MB
Hersteller:	Virgin	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	60%	Sound:	67%

50%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

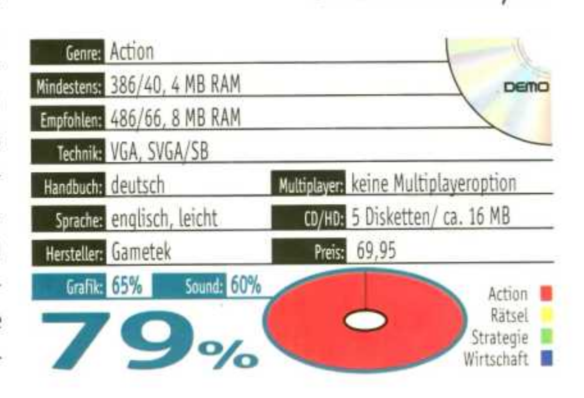
SUPER STARDUST 96

Obwohl das Computerspielzeitalter doch gerade erst begonnen hat, rollen die Nostalgiewellen. Nachdem diverse C64- und Atari-Action-Packs, natürlich nur für Windows 95, erschienen sind, gibt´s ein Spielhallenklassiker-Comeback in zeitgemäßer Verpackung. Gameteks 96er Variante der uralten Meteoriten-Zerkleinerungsorgie spielt man vorzugsweise per handlichem Joypad. Grafik und 3D-Animationen sind auf dem aktuellen Stand, aber das schlichte Gameplay blieb zum Glück unangetastet. Nach wie vor versucht man, auf zweidimensionaler Ebene sein Raumschiff vor umherschwirrenden Meteoriten und angreifenden Feinden zu schützen. Dies gelingt am besten mit der raffinierten Taktik, wild umherkreisend auf alles zu ballern, was einem vor die Rohre kommt, und dem Rest gekonnt auszuweichen. Effektvoll explodierende Gesteinsbrocken und zerstörte feindliche Kreuzer geben zahlreiche Power-Ups frei, so daß eifrige Sammler mit der Zeit über ein stattliches Waffenarsenal verfügen. Auf diese Weise lassen sich insgesamt dreißig Levels bewältigen, wobei nach jeweils sechs erfolgreichen Missionen per selektiver Tunnel-Warp-Sequenz eine neue Galaxie angeflogen wird. Trotz Rebel Assault 2 noch lange nicht für die Mottenkiste.



IM RUNDUMSCHLAG WERDEN HIER ALLE SICHTBAREN OBJEKTE BEKÄMPFT.

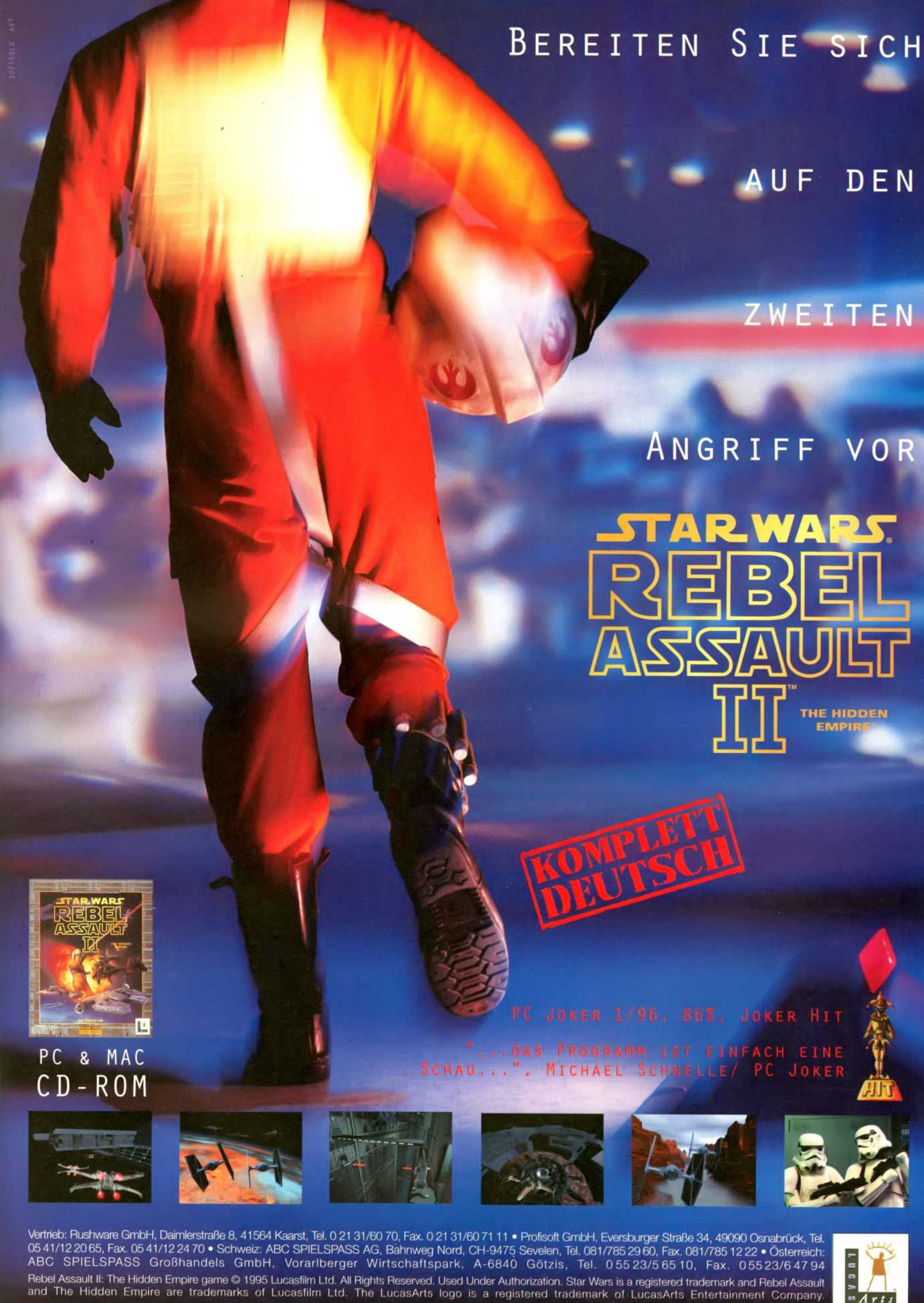
Christian Müller/mh



Genre:	Action		
Mindestens:	386/40, 4 MB RAM		
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM		
Technik:	VGA, SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch, leicht	CD/HD:	5 Disketten/ ca. 16 MB
Hersteller:	Gametek	Preis:	69,95
Grafik:	65%	Sound:	60%

79%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft


BEREITEN SIE SICH
AUF DEN
ZWEITEN
ANGRIFF VOR
STAR WARS
REBEL ASSAULT II
THE HIDDEN EMPIRE
KOMPLETT DEUTSCH
PC & MAC
CD-ROM
PC JOKER 1/96, 86%, JOKER HIT
"...DAS PROGRAMM IST EINFACH EINE SCHAU...", MICHAEL SCHNELLE/ PC JOKER
HIT
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
Rebel Assault II: The Hidden Empire game © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark and Rebel Assault and The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.
Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.
LUCAS Arts

PINBALL 3D-VCR

Wer heute noch eine Flippersimulation veröffentlicht, beweist aufgrund der Leistungsdichte im Genre Mut und Selbstbewußtsein. Und 21st Century traut sich das in 3D. Vier Tische liegen in 3D-Schrägansicht und 2D- Vogelperspektive vor. Neben drei oder fünf Bällen nacheinander kann mit bis zu zehn Kugeln gleichzeitig jongliert werden. Der Menüabschnitt ist übersichtlich und ideal zu bedienen. Tastenbelegung, vier Auflösungen, keine Option fehlt. Obwohl die Tables nicht üppig mit Rampen, Bumpern und Targets ausgestattet sind, ist in der oberen Hälfte der 3D-Ansicht wegen Überdeckungen oft wenig zu erkennen. Während die Ballphysik tadellos geraten ist, verläuft das Zusammenspiel der Kugel mit den Flippern nicht überzeugend. Gerade beim kontrollierten Spiel fällt die Beschleunigung kläglich aus. Die Soundtracks scheinen bei der ersten Übungsstunde eines Keyboard-Neulings mitgeschnitten worden zu sein. Pinball 3D bietet zusätzlich das Gimmick einer Aufzeichnungsfunktion für ganze Spiele. Das Video-Archiv funktioniert rein technisch einwandfrei. Je achtfach regelbare Zeitlupe und Zeitraffer lassen bei der Nachbereitung keine Wünsche offen. Pinball 3D-VCR ist eine eher unauffällige Spielhallenumsetzung, die sich durch die Recorder-Funktion herausheben will, aber wer sieht sich eine 15-minütige Wiederholung seiner letzten Flippersession an?



IM OBEREN BEREICH DER 3D-ANSICHT IST DIE KUGEL WEGEN ÜBERDECKUNGEN MANCHMAL UNAUFFINDBAR!

Christian Müller/mh

Genre:	Action		
Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA/General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	8 Mitspieler
Sprache:	deutsch	CD/HD:	200 MB/8 MB
Hersteller:	21st Century	Preis:	ca. DM 69,95

Grafik: 60% Sound: 25%

70%

Action Rätsel Strategie Wirtschaft

REVOLUTION X

Simple Arcade-Action, die einen Arcadeautomaten mit lautstarker Unterstützung der Rockgruppe Aerosmith auf den PC bannen möchte. In Begleitung fetziger Rhythmen heißt es, die Welt von einer paramilitärischen Industrienation, kurz NON, zu säubern. NON hegt den Plan, Rockmusik zu verbieten und alle Bürger zwischen 13 und 30 Jahren in Arbeitslager zu stecken. Nur gut, daß wenigstens einer klaren Kopf behält und - bewaffnet mit einer Pistole und explosiven CDs - sich aufmacht, dem sinistren Treiben Einhalt zu gebieten. Gemäß dem Vorbild zieht sich das sinnlose Gemetzel über grafisch überladene Schauplätze hin, durch die man einfach durchgescrollt wird. Frei nach dem Motto „Everything is shootable", wird erst ein Nachtclub aufgemischt, anschließend folgt eine Hubschrauberjagd quer durch die Großstadt. Dort angekommen, können Sie entscheiden, ob Sie lieber ein Chemielabor oder eine Fertigungshalle zu Klump schießen oder gar einen Omnibus voller gefangener Jugendlicher zerlegen wollen. Wem die Handlung zu kompliziert ist, erhält Nachricht von Aerosmith mit Tips und Hinweisen, wie es weitergeht. Die Frage nach dem Sinn bleibt von den Musikern jedoch unbeantwortet. Wohl nur etwas für absolute Liebhaber.



DIE JUNGS VON AEROSMITH SIND DAS EINZIGE, WAS MAN NICHT ABSCHIESSEN KANN.

Christian Müller/mi

Genre:	Action		
Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	1 oder 2 Spieler
Sprache:	englisch	CD/HD:	21 MB/2 MB
Hersteller:	Rage Software	Preis:	ca. DM 80,-

Grafik: 55% Sound: 65%

45%

Action Rätsel Strategie Wirtschaft

SPACE HULK 95

Kennen Sie den Film Alien? Wenn ja, dann können Sie sich in etwa vorstellen, was für ein Gefühl man beim Spielen von Space Hulk 95 bekommt. Mit mehreren Mitgliedern einer interplanetaren Kammerjägereinheit müssen Sie in bester 3D-Action-Technik durch die düsteren Gänge von Raumschiffen schleichen, immer auf der Hut vor plötzlich aus einer Ecke herausspringenden Aliens. Dabei steuern Sie entweder abwechselnd die einzelnen Charaktere Ihrer Mannschaft, oder Sie lassen, ein Netzwerk vorausgesetzt, einige Freunde Ihre Mitstreiter steuern. Vor allem im Netz mit mehreren Personen macht Space Hulk viel Spaß, die Mitspieler sollten aber möglichst in Rufweite sitzen, damit man sich absprechen kann, wie man einen Raum am besten einnimmt. Auch technisch im Grafik- und Soundbereich kann die Einbindung in Microsofts 32 Bit-Betriebssystem überzeugen. Negativ stößt bei Space Hulk eigentlich nur auf, daß es beim Einlegen der CD automatisch die Grafiktreiber mit den DirectX-Treibern überschreibt. Das wäre nicht weiter schlimm, wenn diese Treiber keine Bugs hätten...



IN DER FREISCROLLENDEN 3D-ANSICHT FINDET MAN VIELE DETAILS. ABER ACHTUNG, DAS BÖSE IST IMMER UND ÜBERALL.

Christian Müller/lg

Genre:	Action		
Mindestens:	486 DX, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA,		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	4 Spieler, Netzwerk
Sprache:	englisch, leicht	CD/HD:	360 MB/0 MB
Hersteller:	Electronic Arts	Preis:	ca. DM 120,-

Grafik: 71% Sound: 75%

68%

Action Rätsel Strategie Wirtschaft

Kostenlose Preisliste anfordern

GAME EXPRESS

action & price power

IBM/PC

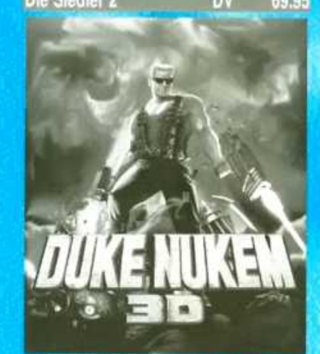
Titel		Preis
Adams Family Pinball	DA	59.95
Air Power	DV	59.95
Darker	DV	59.95
Elite 3-1st Encount.	DA	59.95
Hardball 4	DA	69.95
HUGO!	DV	54.95
Lion King	DA	54.95
Pinball Mania (Win)	DA	59.95
Pole Position	DV	84.95
Sim Tower (Win)	DV	69.95
Sim Tower (Win)	DA	69.95
Worms	DV	59.95

Sonderangebote

Titel		Preis
Aladdin	DA	49.95
Atac	EV	39.95
Bloodnet	DA	49.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Brett Hull Hockey 95	DA	29.95
Bureau 13	DA	29.95
Crisis in the Kremel	EV	29.95
Dark Sun 2	DA	34.95
Death or Glory	DV	39.95
Dschungelbuch Win 95	DV	39.95
Eishockey Manager	DV	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	39.95
Fields of Glory	DV	34.95
Flight o.t.Amazon Q.	DV	44.95
Gear Works	EV	39.95
Gunship 2000	DA	34.95
Legionen (Win)	EV	29.95
Lothar Matthäus Supe	EV	29.95
Lure o.t. Temptress	DV	29.95
Menzoberranzan	DA	29.95
Metal Marines (Win)	DV	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	34.95
Prince of Persia 1	DV	29.95
Programieren f. Kids	DV	39.95
Protostar	DV	49.95
Railroad Tycoon Del.	DA	34.95
Schatz im Silbersee	DV	24.95
Sensible Golf	DV	49.95
Sim City 2000 Data	EV	29.95
Sim City 2000 Data	DV	32.95
Sim Life	EV	22.95
Star Crusader	DV	29.95
Tie Fighter Data 1	DV	29.95
Warriors	DA	49.95
Willi Lembke Manager	DV	49.95
Willy Beamish (EGA)	DA	19.95
Windowsspiele f.Kids	DV	34.95
Wordtris	EV	24.95
Worlds at War	EV	19.95
WWF 2 European Ramp.	DV	19.95
Zoop	DA	39.95

IBM CD-ROM

Titel		Preis
"Z"	DV	69.95
11th Hour (kp.dt.)	DV	79.95
5th Musketeer	DV	64.95
Across the Rhine	DV	89.95
Action Soccer Deluxe	DV	69.95
AH-64D Longbow	DV	84.95
Albion	DV	79.95
Alien Odyssey	DA	69.95
Alien Trilogy	DA	74.95
Aliens	DV	64.95
Alone in the Dark 2	DV	54.95
Angel Devoid	DA	59.95
Apache Longbow	DV	69.95
Arcade Amerika	DV	74.95
Ascendancy	DV	59.95
Assault Rigs	DA	64.95
ATF X-Fighters US	DV	89.95
Atripolis 2097	DV	64.95
Bad Mojo	DA	74.00
Batman Forever	DA	69.95
Battle Beast	DV	59.95
Battle Isle 3	DV	69.95
Battlecruiser 3000AD	DV	64.95
Battles in Time	DA	79.95
Bermuda Syndrom	DV	59.95
Bling	DV	54.95
Braindead 13	DV	69.95
Buried in Time	DV	69.95
Burn Cycle	DV	69.95
Burning Steel 4	DV	64.95
Caesar 2	DV	79.95
Carrier Strike Force	DV	77.95
Chewy - Flucht v.F5	DV	59.95
Chronomaster	DA	74.95
Civilisation Net	DV	89.95
Civilization 2	DA	79.95
Clayfighter 2	DA	69.95
Clearing House	DV	69.95
Colony Wars 2492	DA	64.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	DV	79.95
Command & Conquer 2	DV	84.95
Comp.Carriers at War	EV	59.95
Conquest o.t.n.World	DV	79.95
Crusader-No Remorse	DV	79.95
Cyber Judas	DV	79.95
Cyberia 2	DV	74.95
Cybermage-Darklight	DV	79.95
Cyberspeed (Win95)	DV	69.95
D (Dining Table)	DV	79.95
Daedalus Encounter	DV	79.95
Daggerfall	DV	79.95
Dark Sun 2	DA	59.95
Deadline	DA	64.95
Death Gate	DA	74.95
Defcon 5	DV	79.00
Der Coach	DV	79.95
Der Kapitalist	DV	69.95
Der Planer 2	DV	74.95
Descent 2	DA	79.95
Descent 2 (Win95)	DA	79.95
Destruction Derby	DA	89.95
Die Fugger 2	DV	69.95
Die Siedler 2	DV	69.95



Titel		Preis
Discworld kp.dt.	DV	69.95
Driving Need f.Speed	DV	79.95
Druidenzirkel	DV	59.95
Duke Nukem 3D	DA	79.95
Dungeon Keeper	DV	84.95
Dungeon Master 2	DV	59.95
Earth Worm Jim Win95	EV	64.95
Earthsiege 2 Skyfor.	DA	79.95
Endorfun	DA	54.95
Eurofighter 2000	DV	79.95
Extreme Pinball	DA	54.95
F1 Grand Prix 2	EV	69.00
F1 Grand Prix 2	DA	89.95
Fast Attack	DA	64.95
Fifa Soccer 96	DV	79.95
Fighter Duel	DA	59.95
Flight Commander 2	DV	69.95
Flight Simulator 5.1	DV	99.95
Forrest Gump	EV	59.95
Frankenstein (Win'95	DV	79.95
Full Thrott. Vollgas	DV	64.95
Fuaball Total	DV	54.95
FX Fighter	DA	69.95
Gabriel Knight 2	DA	79.95
Grand Prix Manager	DV	84.95
Hardball 5	DV	74.95
Harpoon 2 Deluxe	EV	69.95
Heart o.t. Darkness	DV	84.95
Hexen	EV	59.95
Hugo 3 - CD	DV	69.95
Human Recall	DV	69.95
Ice & Fire	DV	69.95
Incredible Machine 2	DV	69.95
Indy Car Racing 2	DA	69.95
John Madden 96	DA	79.95
Johnny Bazookatone	DA	64.95
Judge Dredd	DA	79.95
Kingdom of Magic	DV	69.95
Lands of Lore 2	DV	84.95
Lemmings 3D	DV	79.95
Lion	DA	69.95
Little Big Adventure	DV	59.95
Locus	DV	59.95
Lost in Town	DV	74.95
Lucas Arts Air Clas.	DA	59.95
Mad TV 2	DV	74.95
Made in Germany	DV	54.95
Magic Carpet Plus	DV	79.95
Magic the Gathering	DV	89.95
Master of Antares	DA	79.95
Mechwarrior 2	DV	79.95
Mission Critical	DA	69.95
Monopoly	DV	59.95
Monty P.-Waste of T.	EV	69.95
Mortal Coil	DV	59.95
Myst (kompl. dt)	DV	64.95
NBA Jam Tournament	DA	79.95
NBA Live 96	DA	79.95
Nemesis (Zork)	EV	74.95
NFL Quarterback 96	DA	79.95
NHL Hockey 95	DA	59.95
NHL Hockey 96	DV	79.95
Olympic Gold (Win)	DV	64.95
Panzergeneral 2 Wi95	DA	64.95
Perfect General 2	DA	59.95
PGA European Tour	DV	69.95
PGA Tour Golf 96	DA	79.95
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	69.95
Phantasmagoria (Win)	DV	79.95
Pitfall	DV	79.95
Pole Position	DA	84.95
Police Quest Swat	DA	69.95
Power, Corrup.& Lies	DV	59.95
Primal Rage	DA	69.95
Prisoner of Ice	DV	59.95
Psychic Detective	DA	69.95
Quarterback Attack	EV	69.00
Ran Soccer	DV	69.95
ran Trainer 2	DV	69.95
Rayman	DA	59.95
Rebel Assault 2	DA	69.95
Rebel Assault 2	DV	79.95
Revolution X	DA	79.95
Riddle of Master Lu	DV	84.95
Ring der Nibelungen	DA	59.95
Ripper	DV	74.95
Rise of the Robots 2	DA	79.95
Schleichfahrt	DV	77.95
Sensible W.o. Soccer	DV	69.95
Sensible Golf	DV	59.95
Shannara	DV	74.95
Shell Shock	DV	69.95
Shivers	DV	77.95
Shock Wave Assault	DV	79.95
Silencer	DV	64.95
Silent Hunter	DV	69.95
Silent Steel (Win)	DV	89.95
Silent Thunder	DV	79.95
Sim City 2000 win	DV	89.95
Sim Tower (win)	DV	79.95
Sim Town	DV	66.95
Simon the Sorcerer 2	DV	74.95
Simon f.S.im Weltall	DV	74.95
Space Bucks	DA	64.95
Space Quest 6 (Win)	DV	69.95
Spycraft	DV	74.95
Star Rangers	DV	59.95
Star Trek Deep Space	DV	79.95
Star Trek: Next Gen.	DV	69.95
Steel Panthers	DV	64.95
Stonekeep kp.dt.	DV	79.95
SU 27 Flanker	DV	69.95
Super Star Wars	DV	59.95
Syndicate Wars	DV	74.95
T-Mek	DA	74.95
Tekwar	DA	79.95
Terminator Future S.	DV	69.95
Terra Nova	DA	72.95
The Dark Eye	DA	69.95
The Dig	DA	64.95
The Dig	DV	84.95
This means War	DV	79.95
Thunder in Paradise	DA	54.95
Thunderhawk 2	DV	69.95
Thunderscape	DV	69.95
Time Gate Knights C.	DV	74.95
Top Gun	DV	89.95
Torin's Passage	DV	89.00
Trial by Magic	DA	54.95
Trivial Pursuit	DV	69.95
Turrican 2	DA	59.95
US Navy Fighter Gold	DV	79.95
Virtual Snooker	DA	69.95
War College	DV	64.00
Warcraft 2	DV	79.95
Warhammer-im Schatt.	DV	69.95
Warhammer Dark Crus.	DA	64.95
Warlords II - Deluxe	EV	69.95
Wayne Gretzky NHLPA	DA	64.95
Werewolf vs. Comanch	DA	64.95
Westwood Compilation	DV	59.95
Willi Lembkes Manag.	DV	59.95
Wing Commander 4	DV	97.95
Wing Commander 4	EV	99.95
Wing Commander 3	DV	79.95
Wipe out	DA	79.95
Witchaven	DV	59.95
Woodruff (Goblins 4)	DV	69.95
Worms	DV	64.95
WWF Wrestlemania Arc	DA	79.95

Sonderangebote

Titel		Preis
1942 Pacific Air +	DA	39.95
688 Attack Sub	DA	34.95
7th Guest	DA	24.95
Aces over Europe	DV	19.95
Alone in the Dark 1	DV	34.95
Around Hollywood	DA	24.95
B-17 Flying Fortress	DA	19.95
Beneath Steel Sky	DA	19.95
Bleifuss	DV	49.95
Bloodwings	EV	34.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bundesliga Manager 1	DV	19.95
Bureau 13	DA	34.95
Buzz Aldrian Classic	DA	19.95
Caesar 1	DV	19.95
Champions.Pool Win95	DA	49.95
Championship Pool	DA	29.95
Chessmaster 4000 T.	EV	29.95
Christmas Lemmings	DA	27.95
Chronicles of the Sw	DA	0.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Club Dead (MTV)	EV	49.95
Command&Conquer Data	DV	24.95
Commander Blood	DV	34.95
Commodore 64 Action	EV	34.95
Complete Chess	DA	29.95
Creature Shock	DV	19.95
D-INFO 2	DV	39.95
Dawn Patrol Classic	DV	24.95
Descent 2 Mission B.	DA	39.95
Dogfight	DA	19.95
Dragon's Lair 1	DV	29.95
Dream Web Classic	DV	24.95
Duke Nukem 3D Sharew	EV	9.95
Dune 2	DA	29.95
EA Sports Rugby	DA	34.95
Ecstatica	DA	39.95
Elite 3-1st Encount.	DA	29.95
ESPN Extreme Games	DA	49.95
F-117 A Nighthawk	DA	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	34.95
Fade to Black	DV	39.95
Falcon 3.0 Gold Clas	DA	39.95
Fifa Soccer 95	DV	29.95
Goblins 1 & 2	DV	19.95
Goblins 3 Classic	DV	19.95
Hand of Fate	DV	34.95
Hardball 4 Classic	DA	29.95
Harrier Jump Jet	DA	19.95
Heimdall 2 Classic	DA	24.95
Hi Octane	DV	34.95
History Line Classic	DV	24.95
Hole in One	DA	24.95
Inca 1	DV	19.95
Indianer Jones 4	DV	34.00
Indy Car Racing	DA	19.95
Jorune: Alien Logic	DA	34.95
Jump Raven	DA	44.95
Jungle Strike	EV	34.95
Kids on Site	EV	29.95
Kingdom: Far Reaches	DA	39.95
Kings Quest 7 kp.dt.	DV	39.95
Kings Quest 6	DV	19.95
Kiyeko -Nacht der D.	DV	49.95
Kyrandia 3 Classic	DA	19.95
Labyrinth of Time	DA	29.95
Lands of Lore	DA	29.95
Last Dynasty	DV	34.95
Lemmings für Windows	DV	34.95
Lemmings 1 + 2	DA	19.95
Litil Divil	DV	24.95
Lost in Time	DV	19.95
Lothar Matthäus	DV	29.95
Love Vision	DV	39.95
Lunicus	DA	49.95
Magic Carpet 2	DV	49.95
Magic Carpet	DV	29.95
Master of Magic	DV	24.95
Mechwarrior 2 Expan.	DA	39.95
Menzoberranzan	DA	34.95
NHL Hockey Classic	DA	29.95
Noctropolis	DV	34.95
North & South Class.	EV	12.95
Novastorm	DA	39.95
Outpost Classic	DA	29.95
Panzergeneral	DA	24.95
Paws of Fury-Brutal	DV	24.95
PC Games Cheat	DA	24.95
Perfect Pinball	DA	19.95
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.95
PGA Tour 96 Data CD	DA	36.95
Pinball Dream Deluxe	EV	19.95
Populous&Powermonger	DA	29.95
Prince of Persia 1&2	DA	45.95
Privateer Classic	DA	29.95
Pro Pinball	DV	49.95
Quest for Knowledge	DA	19.95
Radix	DA	49.95
Rally Championships	DV	44.95
Raven Project	DV	49.95
Ravenloft 2	DA	34.95
Return to Zork Class	DA	29.95
Ridge Racer	DV	49.95
Samstag Nacht	DV	44.95
Shadow Caster Class.	DA	29.95
Siedler Classic	DV	29.95
Sim City Extended Ve	DV	19.95
Simon the Sorcerer 1	DV	29.95
Skunny Loft Treasure	DV	49.95
Slipstream 5000	DV	39.95
Space Hulk Classic	DV	29.95
Space Quest 4	DV	19.95
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.95
Star Trek 25th Ann.	DA	24.95
Star Trek Judgemet R	DV	24.95
Stonekeep ""DEMO""	DA	3.95
Strike Com. Classic	DA	29.95
Syndicate Plus Clas.	DV	29.95
System Shock Classic	DV	29.95
T.F.X.(Tactical Figh	DA	29.95
Take your Best Shot	EV	19.95
Tank Commander	DA	24.95
Theme Park	DV	29.95
Theme Park & Transp.	DV	39.95
Three Worlds	DA	49.95
Tilt	DV	49.95
Total v.R. & Joypad	DV	44.95
Total verr. Rallye	DV	34.95
Ultima 7 Compilation	DA	29.95
Ultima Underw. 1 & 2	DA	24.95
Virtuoso Classic	DV	19.95
Warcraft 2 Exp.Disk	DV	19.95
Wing Com. 2 Classic	DA	29.95
Wing Com. Armada Cl.	DA	24.95
Wings of Glory &F-14	DV	49.95
Wolf - Simulation	DV	39.95
Zone Raider	DV	44.95
Zoop	DA	39.95

Zubehör

Artikel		Preis
16 bit Soundkarte	DV	69.95
Aerospace Boxen 2*5W	DV	24.95
Aktivboxen SBC-610	DV	59.95
FX-3000 Joystick	DV	89.95
Gravis Analog Pro	DV	49.95
Gravis Gamepad	DV	29.95
MS-Sidewinder 3d Pro	DA	89.95
PC Flight Pro SV-215	DV	14.95
PC Maus Glider	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	16.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS , Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

089/580 60 55
Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

POLE POSITION CD-ROM

Nachdem wir Ihnen in der PCA 3/96 bereits die Disk-Version ausführlich vorgestellt haben, gelangt nun die CD-Fassung in die Regale. Nach wie vor müssen Sie einen Formel 1-Rennstall zu Ruhm und Weltmeisterehren



SIEH AN! BEI DER CD-ROM-VERSION VON POLE POSITION FUNKTIONIERT PLÖTZLICH AUCH DER HAUSEIGENE FERNSEHER.

führen, mit allem, was dazugehört. Sie kümmern sich um Personal, Marketing und Sponsoren, Design und Entwicklung der Rennwagen und natürlich um die Rennen selbst. Die CD-ROM-Version wurde im Vergleich zur Diskettenversion etwas aufgebohrt. In die Menüs hat Ascon ein paar zusätzliche Animationen eingebaut. So schaltet sich z. B. der Fernseher an, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüberfahren, eine herrenlose Katze macht das Teilelager unsicher und den PC-Monitor Ihres Büros schmückt ein Bildschirmschoner. Ein ebensolcher schaltet sich auch ein, wenn Sie dem Spiel länger als fünf Minuten den Rücken kehren. Den 3D-Darstellungen der Rennen wurden wesentlich mehr Kamera-Einstellungen spendiert, außerdem werden Schlüsselszenen nun fachgerecht kommentiert. Als Highlight kann gelten, daß einzelne Menüs noch einmal aufgeräumt wurden und ständig wiederkehrende Abläufe, wie etwa das Verwalten der Lagerbestände, nun auch an Mitarbeiter Ihres Teams delegiert werden können. Diese Option läßt Pole Position CD-ROM bedienungsfreundlicher erscheinen, wer die alte Version noch nicht besitzt, sollte daher unbedingt zur CD-Version greifen. **Christian Bigge**

Genre:	Wirtschaftssimulation		
Mindestens:	486DX33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus		
Empfohlen:	Pentium 60, 8 MB RAM, QuadroSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA /General Midi/SB/CD-Audio		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	127MB/40-70 MB
Hersteller:	Ascon	Preis:	ca. DM 110,-
Grafik:	77%	Sound:	80%

83%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

THE COMPLETE CARRIERS AT WAR

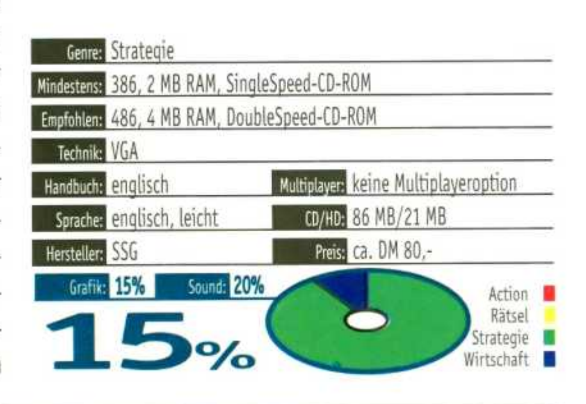
Hier haben wir es mit einer aussterbenden Art der Gattung Computerspiele zu tun. Obwohl uns allen noch vor einiger Zeit der



AUF DIESER LANDKARTE LEGEN SIE FEST, WELCHE ZIELE VON IHREN SCHIFFEN ODER FLUGZEUGEN ANGEGRIFFEN WERDEN.

landläufig als 16 Farben-Modus bekannte EGA-Bildschirm das Leben verschönerte, hat man von dieser possierlichen Rasse schon seit mindestens zwei Jahren nichts mehr gehört und gesehen. Doch wie durch ein Wunder präsentiert uns der amerikanische Strategie-Spezialist SSG hier hoffentlich den allerletzten Vertreter dieser Gattung. Aber nicht nur die altertümliche Grafik, sondern auch die hoffnungslos umständliche Benutzerführung lassen den modernen Spieler mehrmals ungläubig auf den Copyrightvermerk von ´96 (ja, 1996!) starren. Gut für Besitzer von 386ern. Mit genannter EGA-Grafikkarte könnte sich diese Compilation durchaus lohnen, aber wer hat noch so einen Rechner? Kurz und gut, wer ein Strategiespiel mit dem Thema Seekrieg sucht, ist bei SSIs Great Naval Battles IV um einiges besser aufgehoben.

Alexander Geltenpoth/lg



Genre:	Strategie		
Mindestens:	386, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch, leicht	CD/HD:	86 MB/21 MB
Hersteller:	SSG	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	15%	Sound:	20%

15%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

TNN OUTDOORS BASS TOURNAMENT 96

Der Hobby-Angler erhält Gelegenheit zu einer virtuellen Reise zu den Angelparadiesen der Vereinigten Staaten. Dort deckt man sich mit dem nötigen Equipment ein: Spinner, Wobbler, Blinker oder Fliegen, Ruten und Rollen. Mit



DAS FISCH-SONAR TEILT IHNEN MIT, AN WELCHER STELLE UND IN WELCHER TIEFE SIE DEN KÖDER AUSWERFEN MÜSSEN.

dem „Fisch-Sonar"-bestückten Boot geht´s hinaus, und sobald sich unter dem Kiel etwas tut, muß man nur noch den richtigen Köder haben. Beißt einer an, beginnt das anglerische Wechselspiel, das gefühlvoll betrieben werden möchte. So lernt man mit der Zeit alles über Fischgründe, Fauna, Futterverhalten und Wetterbedingungen. So gerüstet, kann man sich für ein Turnierfischen einschreiben, das in drei Stufen vorliegt: Junior, Senior und schließlich das TNN Tournament. Gewinner ist, wer das größte Fanggewicht einfährt. Der letzte Teil des Turniers findet an einem „mysterious lake" statt. Das Spiel bietet SVGA-Grafik, womit die Draufsichten auf die Seen nahezu photorealistisch erscheinen. Die Fische bewegen sich naturgetreu, wobei das Verhalten der Arten (insgesamt 4) nach Anbiß genau simuliert wurde. Jahreszeiten, Windrichtungen, Temperaturen und Witterung sind einstellbar. Bis auf die Steuerung des Bootes (Pfeiltasten) können Sie alles mit den Mausknöpfen erledigen. Begleitet werden die Ausflüge von einem eingängigen Soundtrack nach „Country and Western"-Art.

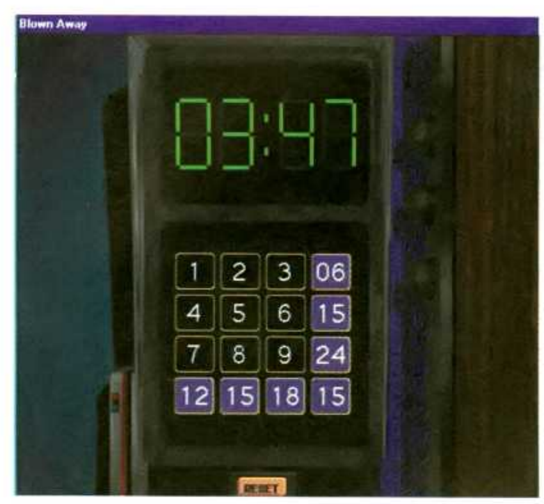
Christian Müller/us

Genre:	Simulation		
Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,		
Empfohlen:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	200 MB/1 MB
Hersteller:	Electronic Arts	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	60%	Sound:	65%

50%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

BLOWN AWAY

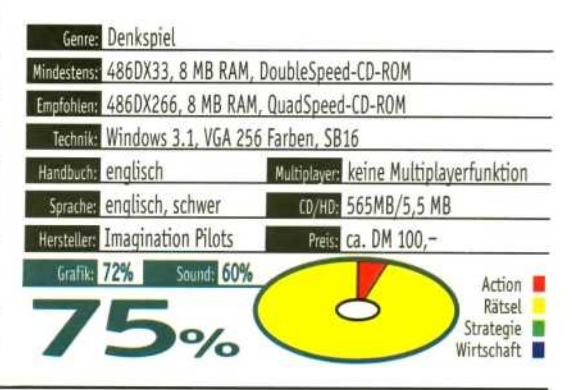


EINSTIEGSRÄTSEL: ALLE SUMMEN MÜSSEN 15 SEIN! IM ZIFFERNBLOCK DARF JEDE ZAHL NUR EINMAL VERWENDET WERDEN.

Die seit langem anspruchsvollste Zweitverwertung eines mittelmäßigen Actionfilms hat sich Imagination Pilots im Auftrag des Hollywood-Multis MGM ausgedacht!

Die Idee, eine Sammlung hochkarätiger Denksportaufgaben unters Volk zu bringen und gleichzeitig Werbung für die Video-Ausgabe des Dynamit-Movies „Blown Away" zu machen, wurde auf bemerkenswerte Weise gelöst. Typische Bewerbungstests wie das Ergänzen von Zahlenreihen, eine Memory-Variante mit dreistelligen Ziffern, das uralte Senso-Merkspiel und andere bekannte Kombinations- und Beobachtungsaufgaben bilden den eigentlichen Inhalt der CD. Diese Rätselkollektion wurde in eine hanebüchene Story um einen durchgeknallten Bombenleger eingebettet, der in FullScreen-Videos versucht, seine Widersacher durch eben jene Knobelaufgaben mit angebrachten Zündvorrichtungen zu zermürben. Damit ihm das nicht gelingt, kann man alle Rätsel in einem „Trainingsmodus" auch ohne Handlungsfaden und gefilmte Zwischensequenzen unbegrenzt üben. Vorsicht: nicht gleich vor Publikum ausprobieren, man kann ganz schön in Verlegenheit geraten!

Christian Müller/mh



Genre:	Denkspiel		
Mindestens:	486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486DX266, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	Windows 3.1, VGA 256 Farben, SB16		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayerfunktion
Sprache:	englisch, schwer	CD/HD:	565MB/5,5 MB
Hersteller:	Imagination Pilots	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	72%	Sound:	60%

LEMMINGS WIN95, LEMMINGS PAINTBALL

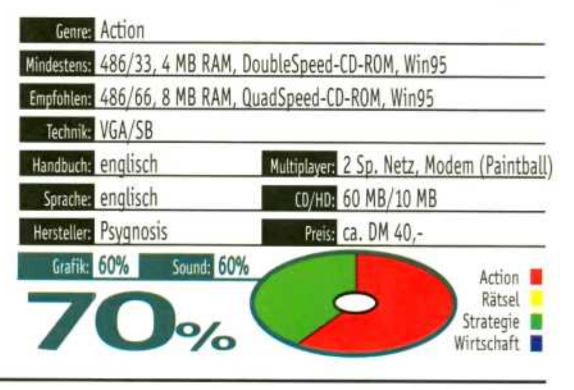
Der Lemmings-Klassiker für Windows 95 und das neue Lemmings Paintball zu einem günstigen Preis auf einer CD vereinigt. Bei den Ur-Lemmings ist es oberstes Ziel, möglichst viele der eingesperrten Tierchen durch ein sich von Level zu Level änderndes Labyrinth in die Freiheit zu eskortieren. Dabei muß der Spieler Spezialfähigkeiten geschickt auf die umhermarschierenden Kerlchen verteilen, um eine große Anzahl der Kleinen sicher zum Ausgang zu geleiten. Lemmings Paintball verfügt hingegen über eine isometrische 3D-Perspektive. Hierbei müssen nur noch vier Lemminge kontrolliert werden, mit denen die in den Levels verteilten Flaggen angesteuert werden müssen. Hinderlich sind dabei ein Zeitlimit und andere mit Paintball-Pistolen fuchtelnde Lemminge.



EINIGE LEVEL DER 3D-VERSION DER LEMMINGS PAINTBALL. ZIEL IST ES, AUF JEDEM LEVEL DIE FLAGGEN ABZURÄUMEN.

Die Ur-Lemmings lassen sich direkt von der CD spielen. Lemmings Paintball muß erst mit 10 MB auf der Festplatte installiert werden. Die Lemmings sind immer noch klasse. Es macht immer wieder Spaß, zum Zeitvertreib ein oder zwei Level zu spielen. Die Paintball-Version macht zwar mit der isometrischen 3D-Perspektive, den Videosequenzen u. ä. optisch um einiges mehr her, kann aber in Sachen Spielspaß nicht den Charme des Klassikers erreichen.

Christian Müller/av



Genre:	Action		
Mindestens:	486/33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	2 Sp. Netz, Modem (Paintball)
Sprache:	englisch	CD/HD:	60 MB/10 MB
Hersteller:	Psygnosis	Preis:	ca. DM 40,-
Grafik:	60%	Sound:	60%

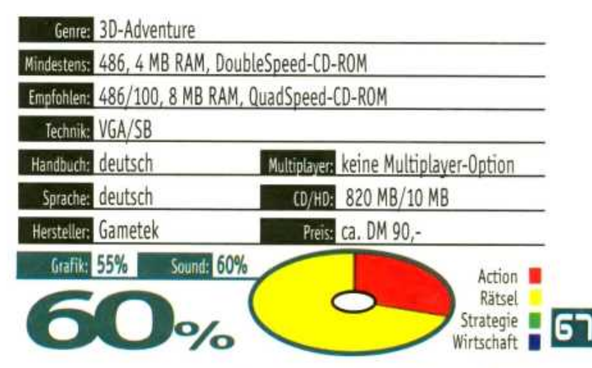
SPUD!

Und wieder einmal tritt das Gute gegen das Böse an. Der Großvater des jungen Spud, ein Spielzeugmacher aus Passion, wurde direkt an seinem Arbeitsplatz gekidnappt. Außer dem Großvater haben die Täter auch noch eine magische Spielzeugherstellermaschine mitgehen lassen. Das alles teilt der Großvater Spud in einer Szene mit, die aus Star Wars stammen könnte - und zwar die Stelle, an der R2D2 Luke Skywalker aus Versehen die Botschaft an Obi Wan Kenobi vorspielt. Doch leider ist Spud kein Luke, und der Bösewicht - Doktor Chilliblane, in dessen Diensten sich der Entführer, ein Rentiermutant, befindet- dürfte auch schwerlich mit Darth Vader verwechselt werden können. Um den Kreis der Vergleiche zu schließen: Gametek ist auch nicht LucasArts. Aber man gibt sich redlich Mühe, den Spieler über 2 CDs hinweg gut zu unterhalten. Die Spielwelt ist mit 150 Locations ziemlich umfangreich, ihre technische Realisation mit der 3D-gerenderten 360°-Rundum-Sicht allerdings wirkt ziemlich leblos und wie aus dem 3D-Studio-Tutorial. Die Charaktere, denen Spud im Laufe dieses Adventures begegnet, sind erwartungsgemäß cartoonmäßig überdreht: die Palette reicht von manischen Pinguinen bis hin zu dichtenden Walrössern. Je nach Situation ändert sich die Form des Mauszeigers, und so kann Spud alle möglichen Aktionen ausführen (Sprechen, Nehmen, Benutzen, usw...). Spud! Soll Anfang Mai komplett in Deutsch erscheinen, d. h. auch die Sprachausgabe sollte zu diesem Zeitpunkt angepaßt sein.



IN DEM GERENDERTEN 3D-RAUM KANN MAN SICH FREI BEWEGEN. DER CURSOR VERÄNDERT BEI DEN HOTSPOTS SEINE FORM.

Christian Müller/av



Genre:	3D-Adventure		
Mindestens:	486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch	CD/HD:	820 MB/10 MB
Hersteller:	Gametek	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	55%	Sound:	60%

BESTSELLER CD-ROM

Platz		Titel	Hersteller
1	✷	**Wing Commander IV**	**Origin/EA**
2	▲	Command & Conquer	Westwood/Virgin
3	▼	Warcraft 2	Blizzard
4	✷	World of Combat	Compilation
5	▼	Hugo 2	ITE
6	▼	Caesar 2	Sierra
7	✷	Gabriel Knight 2	Sierra
8	✷	NBA Live 96	Electronic Arts
9	▲	Grand Prix Manager	MicroProse
10	✷	Teamchef	MicroProse
11	▼	Rebel Assault 2	LucasArts
12	▼	The Need for Speed	Electronic Arts
13	◆	Monopoly	Westwood/Virgin
14	▼	Bleifuß	Virgin
15	▼	TFX EF 2000	Ocean
16	▼	Indy Car 2	Papyrus/Virgin
17	▼	FIFA Soccer ´96	Electronic Arts
18	✷	Manic Karts	Virgin
19	▼	Police Quest SWAT	Sierra
20	▼	Megapak IV	Koch

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✷ = Neueinstieg, ● = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts



1 HAT JEMAND ETWAS ANDERES ERWARTET? ORIGINS "OUTSTANDING" WING COMMANDER-STORY PRESCHT MIT AFTERBURNER VON NULL AUF PLATZ EINS DER CHARTS.



7 SIERRA KANN MIT GABRIEL KNIGHT 2 AN FRÜHERE ERFOLGE ANKNÜPFEN UND BEWEIST DABEI, DASS SICH MODERNE TECHNIK UND SPIELSPASS NICHT IM WEG STEHEN.



8 SELTEN HAT MAN SO EXQUISITEN BASKETBALL GESEHEN, WIE DERZEIT JENSEITS DES GROSSEN TEICHS. PASSEND DAZU ELECTRONIC ARTS' EXQUISITES SPORTSPIEL.



10 DAMIT, DASS MICROPROSES TEAMCHEF IN DER GUNST DER FANS GANZ OBEN STEHEN WÜRDE, HABEN NUR WENIGE GERECHNET.

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

Adventure:
Day of the Tentacle.........LucasArts
Indiana Jones
and the Fate of Atlantis...LucasArts
Simon the Sorcerer 2 Adventure Soft
King´s Quest 7....................Sierra
Legend of Kyrandia 3......Westwood

Wirtschaftssimulation:
Bundesliga Manager
Hattrick ....Software 2000
Hattrick ....Ikarion
Theme Park ....Bullfrog
Capitalism ....Software 2000
Biing!.............Magic Bytes/Reline

Rollenspiel:
Ultima 8 - Pagan ....Origin
DSA2 - Sternenschweif...........Attic
Wizardry 7 ....Sir Tech
Ultima Underworld 2 ....Origin
Lands of Lore ....Westwood

Strategie:
Command & Conquer ......Westwood
Colonization ....MicroProse
SimCity 2000.......................Maxis
Panzer General.......................SSI
Warcraft 2........................Blizzard

Simulation:
F1 Grandprix 2 .... MicroProse
Apache Longbow..Interactive Magic
Strike Commander ....Origin
Flight Unlimited ....Looking Glass
TFX Eurofighter 2000 ....Ocean

Sport:
FIFA Soccer '96........Electronic Arts
NHL Hockey '96.......Electronic Arts
NBA Live '96 ....Electronic Arts
Virtual Pool...................Interplay

Action:
Wing Commander 4.............Origin
Descent 2 ....Interplay
Bleifuß.............................Virgin
Magic Carpet 2 ....Bullfrog
Cybermage.........................Origin

Interaktive Filme:
Phantasmagoria ....Sierra
Gabriel Knight 2 ....Sierra















BERLIN, WIR KOMMEN!

Brandnew Shop mitten in der City:

Softsale Berlin

Kantstraße · Bahnhof Zoolog. Garten · Ku-Damm · Uhlandstraße · Achimstaler Str. · U 15

Ulandstraße 181-183

Vorher: Lageweile

Nachher: die helle Freude!

CD-ROM

Titel		Preis
Alone in the D. Trio.	DDD	67,90DM
Arcade Amerika	DDD	79,90DM
Ascendancy	DDD	77,90DM
ATF US	DDD	81,90DM*
Bad Mojo	???	in Vorb.
Battle Cruiser 3000	DDD	73,90DM*
Die Siedler	DDD	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	71,90DM*
Discworld	DDD	75,90DM
Dune 2	DDD	31,90DM
Dungeon Keeper	DDD	81,90DM*
Earth Siege II	DDD	79,90DM*
Elisabeth I	DDD	in Vorb.*
F1 Manager	DDD	73,90DM*
Pole Position	DDD	91,90DM*
Police Quest SWAT	DDD	79,90DM*
Prisoner of Ice	DDD	39,90DM
Rayman	DDD	61,90DM
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DEE	73,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM*
Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.*

TIP: Hol Dir das DICKE DING!!

Kostenlos! Alle paar Wochen erhält jeder Interessierte unsere pralle, dicke Information. Viele bunte Seiten mit den schärfsten Neuheiten.

Jetzt bestellen.

Titel		Preis
Sim City	DDD	25,90DM
Sim City 2000 Coll.	DDX	91,90DM
Sim City 2000 URK	DDX	37,90DM
Simon the Sorcerer	DDD	31,90DM
Simon the Sorc. 2	DDD	79,90DM
Simulation Comp.	DTE	43,90DM
Sports Compilation	DTT	45,90DM
Star Trek	DDE	29,90DM
Star Trek Deep Sp.	???	in Vorb.
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Trek Gener.	DDD	in Vorb.*
Star Trek Interact.	DDD	105,90DM
Star Trek Klingon	EEE	in Vorb.*
Steel Panthers	DDX	69,90DM
Stonekeep	DDD	87,90DM
Strategy Compilat.	DDT	43,90DM
Strike Commander	DEE	31,90DM
Syndicate Plus	DDX	31,90DM
Syndicate II	DDD	81,90DM*
System Shock	DDD	31,90DM
Teamchef	DDD	85,90DM
Temptation	DTT	33,90DM
Terminator F. Sh.	DDD	75,90DM
The Darkening	DDD	in Vorb.*
The Dig	DDD	77,90DM*
TFX EF2000	DDD	85,90DM
Theme Park	DDE	31,90DM
This means War !	DDD	85,90DM*
Thunderhawk 2	DDE	75,90DM
Tilt	DEE	51,90DM
Top Gun	DDD	103,90DM*
Torins Passage	DDD	85,90DM
Touché	DDE	67,90DM
Track Attack	DDD	in Vorb.*
Transport Tyc. Del.	DDD	85,90DM
Vollgas	DDD	85,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
-Expansion CD	DDD	25,90DM*
Wing Commander 3	DDD	87,90DM
Wing Commander 4	DDD	99,90DM
Worms	DDD	65,90DM
-Data CD	DDD	in Vorb.*
Z	DDD	75,90DM*

GRAVIS

Artikel	Preis
Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	35,90DM
Eliminator Gamecard	37,90DM
Firebird	113,90DM
Phoenix	175,90DM
Thunderbird	83,90DM

CH

Artikel	Preis
F-16 Combat Stick	147,90DM
F-16 Fighter Stick	185,90DM*
F-16 Flight Stick	93,90DM
Flightstick	75,90DM
Flightstick Pro	125,90DM
Pedals	105,90DM
Pro Throttle	185,90DM
Pro-Pedals	199,90DM
Trottle	159,90DM
Virtual Pilot Pro	185,90DM

LOGITECH

Artikel	Preis
Thunderpad	33,90DM
Wingman	63,90DM
Wingman Bundle	73,90DM
Wingman Extreme	87,90DM
Wingman Light	45,90DM

MICROSOFT

Artikel	Preis
Sidewinder	87,90DM
Sidewinder+Fury 3	117,90DM

THRUSTMASTER

Artikel	Preis
ACM Gamecard	49,90DM
FCS Flight 2	113,90DM
FLCS F-16 Flight	229,90DM
Formula T 2	239,90DM
PFCS Flight Pro	209,90DM
RCS Paddles	209,90DM
TQS F-16 Weapon Cont.	259,90DM
WCS Mark 2	179,90DM
XL Action Control	57,90DM

Titel		Preis
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Biing	DDD	63,90DM
Bioforge	DDD	45,90DM
Bleifuss	DDD	51,90DM
Burning Steel 4	DDD	79,90DM*
Caesar II	DDD	79,90DM
Chewy	DDD	61,90DM
Civilization 2	DDD	in Vorb.*
CivNet	DDX	93,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	79,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
Command & Conq.	EEE	81,90DM
-Mission CD	DDD	31,90DM
Conquerer	DDD	79,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM*
Creature Shock	DDD	25,90DM
Crusader	DDD	81,90DM
Cyberia 2	DDD	75,90DM*
Cybermage	DDD	81,90DM
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Das schw. Auge 3	DDD	in Vorb.*
Descent 2	DEE	79,90DM*
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Die Fugger 2	DDD	79,90DM*
Fade to Black	DDD	33,90DM
Fantasy General	DEE	69,90DM*
Fast Attack	DDD	65,90DM*
FIFA Soccer `95	DEE	31,90DM
FIFA Soccer `96	DDD	81,90DM
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM*
Gabriel Knight II	DDD	85,90DM*
Gene Wars	DDD	81,90DM*
Grand Prix Man.	DDD	85,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.*
Hi-Octane	DDX	27,90DM
Hugo 3	DDD	71,90DM
Indy Car II	DEE	75,90DM
Jagged Alliance	DDD	91,90DM
Kings Quest 7	DDD	37,90DM
Legend of Kyr.3	DDE	25,90DM
Little Big Advent.	DDD	31,90DM
Made in Germany	DDD	39,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDD	45,90DM
Magic t. Gathering	DDD	99,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Master of Antares	DDD	in Vorb.*
Master of Magic	DDE	39,90DM
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
-Mission CD	DDD	in Vorb.*
Myst	DDD	65,90DM
Nascar Racing	DEE	29,90DM
NBA Live `96	DEE	81,90DM
Need for Speed	DDD	81,90DM
NHL Hockey `94	DEE	31,90DM
NHL Hockey `95	DEE	31,90DM
NHL Hockey `96	DDD	81,90DM
Panzer General	DEE	29,90DM
Panzer General 2	DEE	69,90DM
PGA Tour Golf 486	DEE	31,90DM
PGA Tour Golf `96	DEE	81,90DM
-Data CD	DEE	39,90DM
Phantasmagoria	DDD	85,90DM
Phantasmagoria 2	DDD	in Vorb.*
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Ridge Racer	DEE	61,90DM*
Ripper	DDD	79,90DM*
Rise 2: The Resurr.	DEE	79,90DM
Sam & Max	DDD	35,90DM
Schleichfahrt	DDD	85,90DM*
Shannara	DDD	75,90DM*
Shellshock	DDD	75,90DM*
Shockwave	DDD	81,90DM
Sid Meier Classics	DTX	85,90DM
Silent Hunter	DEE	69,90DM
Silent Thunder	DEE	79,90DM*
Silent Thunder	DDD	85,90DM*

Sie sehen hier nur einen lächerlich kleinen Auszug aus dem Riesen-Softsale-Angebot! Mehr am heissen Draht!

SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabc



Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabc
D=Deutsch	D=Deutsch	D=Deutsch
E=Englisch	E=Englisch	E=Englisch
?=Unbekannt (nix wissen)	T=Teilweise	T=Teilweise
	?=Unbekannt	X=Keine
		?=Unbekannt

SO GESTALTEN SIE MIT!

Es ist an der Zeit, an dieser Stelle einmal Danke zu sagen. Die Beteilgung an PC Action in Form von Leserbriefen, Diskussionsbeiträgen, Anregungen und Topscore-Einsendungen ging in den ersten drei Monaten mit beinahe 800 Zusendungen weit über das Maß hinaus, das wir für möglich gehalten hätten. In der Regel waren die Reaktionen auf unser neues Spielemagazin sehr positiv, was uns natürlich sehr freut und auch ein bißchen stolz macht. Kritische Einwürfe gab es aber auch, und wir werden uns daran machen, die kleineren Unebenheiten im Konzept kontinuierlich auszubügeln, damit sich PC Action Stück für Stück weiterentwickelt und schließlich zu dem Magazin wird, das Sie schon immer lesen wollten. Dafür setzen wir auch künftig auf Ihre Meinung, die Sie in der Rubrik Message-Action der Cover-CD-ROM unterbringen können. Bitte senden Sie uns Ihre Beiträge wie gewohnt im TXT-Format auf einer MS-DOS-Diskette zu, Sie werden sie auf der nächsten CD wiederfinden. Nach wie vor müssen wir für Kleinanzeigen aus rechtlichen Gründen einen Obolus vor DM 5,- verlangen. Denken Sie bitte daran, diesen Betrag Ihrem Briefumschlag beizulegen. Wir freuen uns schon auf Ihre Post,

Ihr PC Action-Team

Descent 2



Interplay hat für die Fortsetzung seines Action-Hits die Gegnerintelligenz kräftig aufgebohrt. Der gesteigerte Schwierigkeitsgrad wird jedoch Fans des Genres kaum schocken können, sondern vielmehr zu Höchstleistungen anspornen. Anhand der Scorewertung können wir leicht feststellen, wer am effektivsten die gegnerischen Roboter auseinandergeschraubt hat. Senden Sie uns Ihr Savegame mit der PLR-Datei zu, denn nur der höchste Score hat Chancen, einen der Preise zu gewinnen, die Acclaim ausgesetzt hat. Dem Sieger der Competition winkt eine nagelneue Diamond Stealth 64-Grafikkarte (2 MB), die von Descent 2 speziell unterstützt wird. Für den zweiten und dritten Platz gibt es je einmal die Interplay-Titel Stonekeep und Frankenstein zu gewinnen. Einsendeschluß für Descent 2-Spielstände ist der 11.07.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Wing Commander IV

Sie sind ein exzellenter Kampfpilot und brauchen keinen Gegner zu fürchten? Prima, dann sollten Sie uns Ihren Topscore zu Wing Commander IV zusenden. Schließlich gehört Colonel Blair noch längst nicht zum alten Eisen und darf in Origins neuestem Weltraum-Epos sein fliegerisches Können vielfach beweisen. Wir bewerten bei diesem Spiel Ihre Flugkünste, indem Sie uns eine mit dem Spielnamen und der Anzahl der Abschüsse beschrifteten Diskette mit Ihrem gespeicherten Spielstand zusenden. Wir werden dann Ihre Abschüsse genauestens unter die Lupe nehmen. Für die drei Leser, die nach drei Monaten am meisten Kills vorweisen können, winken von Electronic Arts phantastische Preise. Der Gewinner des Wettbewerbs bekommt mit der ELSA Winner 1000 Trio PCI (2 MB) eine Grafikkarte, die durch Performance und Kompatibilität für Spielesoftware hervorragend geeignet ist. Für Platz zwei und drei gibt's von EA ein Überraschungs-Spielepaket mit jeweils zwei aktuellen Titeln aus der EA-Kollektion. Einsendeschluß für Wing Commander-Spielstände ist der 11.07.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





ELECTRONIC ARTS

Leser-Topscores

And the winner is.... Die Hauptpreise für die Topscore-Wettbewerbe der letzten drei Monate gehen an Tobias Gralt aus Berlin (C&C) und Dietmar Kinder aus Kassel (GPM). Bis zum Einsendeschluß am 20.03. erreichten uns für Virgins Command & Conquer sage und schreibe 170 Leser-Topscores mit der Maximal-Punktzahl von 1.600 Punkten. Aus Platzgründen können wir die Namen aller Strategie-Heroen an dieser Stelle unmöglich veröffentlichen, trotzdem noch einmal ein herzliches Dankeschön allen Einsendern. Wir haben schließlich das Los entscheiden lassen, um die Preise zu vergeben. Aus den rund 80 eingegangenen GPM-Spielständen ergab sich aber eine eindeutige Rangliste, was die Vergabe der Preise vereinfachte. Der bereits im Vormonat führende Dietmar Kinder kämpfte sich mit dem Benetton-Team durch 43 Grand Prix-Saisons und erfuhr dabei exakt 7.451 Punkte. Respekt! Alle anderen Gewinner werden schriftlich benachrichtigt und erhalten Ihre Gewinne in den nächsten Tagen. In diesem Monat starten wir mit Origins Wing Commander IV und Descent 2 von Interplay den nächsten Topscore-Wettbewerb und freuen uns auf Ihre Einsendungen.

Die Topscores von GPM

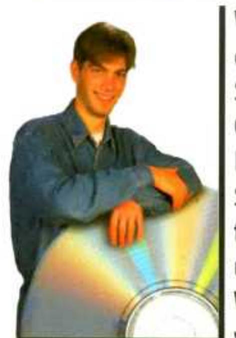
1. (1) Dietmar Kinder, Kassel	Team: Benetton ....7.451 Punkte
2. (2) Torsten Müller, Bonn	Team: Benetton ...6.734 Punkte
3. (-) Heiner Gieseler	Team: Williams.....6.608 Punkte
4. (-) André Primke	Team: McLaren .....5.743 Punkte
5. (-) Oliver Stöneberg	Team: Benetton ...4.275 Punkte
6. (-) Stefan Wiederspahn	Team: Benetton ...4.083 Punkte
7. (-) Jochen Schmitt	Team: Benetton....3.601 Punkte
8. (-) Christian Kattau	Team: Benetton ...3.427 Punkte
9. (-) Karl-Chr. Baginski	Team: „Hardcore" .3.137 Punkte
10. (3) René Borscht, Forst	Team: Sauber.......3.053 Punkte

Senden Sie bitte Ihre Spielstände auf einer mit dem Spielenamen versehenen Diskette an:

COMPUTEC VERLAG • Redaktion PC Action • Kennwort: Leser-Topscores • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

CD-INHALT

AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN



Weltweit zuerst und darüber hinaus exklusiv können wir Ihnen einen Teil der neuen Greenwood-Wirtschaftssimulation Der Planer 2 vorstellen. Die Schnitzeljagd (im Vollspiel müssen Sie hier möglichst schnell diverse Gebäude finden) gibt Ihnen Gelegenheit, die Sehenswürdigkeiten von Bochum zu betrachten, die Staus zu bewundern oder für Fahrfehler satte Strafen zu kassieren. Mit dem Schnitzeljagd-Editor, den wir Ihnen ebenfalls exklusiv präsentieren, können Sie sogar Ihr Heimatdorf entwerfen und im Schnitzeljagdprogramm durchfahren.
Weit über 500 Nachrichten haben Sie uns zugeschickt, erfreulicherweise waren auch zahlreiche private Messages darunter. Obwohl die Message-Redaktion schon stöhnt, kann ich nur sagen: mehr, mehr, mehr. Zu unserer großen Freude wurde uns neben Savegames und Cheats auch einige Software zugeschickt, sowohl Spiele als auch Tools. Da es uns unmöglich ist, den Programmieraufwand finanziell zu honorieren, werden wir in Zukunft unter den veröffentlichten Einsendungen ein Vollpreisspiel aus unserem Fundus verlosen. Einzige Teilnahmevoraussetzung: Die Spieler dürfen nicht mit endlosen Kripple- oder Sharewaremeldungen belästigt werden. Auch Raubkopien und Cracks haben keine Chance.

Alexander Geltenpoth

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wie selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!
- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH NICHT BENÖTIGT.

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Bei einigen exotischen Soundkarten kommt es zu einer fehlerhaften Erkennung. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

PC ACTION
COVER-CD-ROM 5/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:
Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demoprogramm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten



Ab nächster Ausgabe können Sie hier auf Demos in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Startet/Installiert das aktuelle Programm

Slideshow/Infotext anzeigen

Zurück in das FILE ACTION Menü

Spieledemos

Skat 2095



Das Softwarehaus CreaTeam präsentiert in Zusammenarbeit mit dem Starcartoonisten Uli Stein eine Windows-Umsetzung von Skat. Gespielt wird über Buttons, die Karten werden mittels Drag&Drop mit der Maus auf den Tisch gezogen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows

Abuse



Von CrackDotCom stammt dieses schnelle Actionspiel, das seinesgleichen sucht. Der Spieler bewegt mit der Tastatur seine Spielfigur durch die teilweise sehr verschlungenen Gänge, legt dort diverse Schalter um, um zum Ausgang zu gelangen, und stößt auf zahlreiche feindlich gesinnte Kreaturen. Gezielt und geschossen wird mit der Maus.

Strg/Einfg	Waffe wechseln
Cursortasten:	
Links/Rechts	Bewegen
Oben:	Springen/Klettern
Unten:	Einrichtungsgegenstände aktivieren
Maus:	
Linksklick	Feuer
Rechtsklick	Spezialkräfte aktivieren

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2-50, 8 MByte RAM, Maus

Anvil of Dawn



Bei Anvil of Dawn handelt es sich um ein reinrassiges Rollenspiel, das (obwohl in 3D gehalten) in die Fußstapfen der guten alten Vertreter des Genres steigt. Am rechten Rand des Bildschirms befinden sich unter anderem das Charakter-Icon, hinter dem sich vor allem das Inventory verbirgt, ein Schwert-Icon, mit dem gekämpft wird, sowie ein Ausschnitt der Automap. Ist der Cursor ein Pfeil, können Sie sich mit einem Linksklick der Maus bewegen, ist er eine Hand, können Sie Gegenstände auf Ihr Charakter-Icon ziehen. Zum Kämpfen klicken Sie auf das Schwert-Icon, um Zaubersprüche anzuwenden auf das Magie-Icon.

1-9	Drehgeschwindigkeit
C	Charakterbildschirm aufrufen
L	Schwerthieb
A	Automap anzeigen
Esc	Demo beenden

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-50, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

Azrael´s Tear



Bei Azrael´s Tear befinden Sie sich in einem gespenstischen Gemäuer, das trotz SVGA-Grafik wenig Anheimelndes an sich hat. Hier müssen Sie sich gegen zahlreiche seltsame Gestalten behaupten, vor allem aber einige knifflige Rätsel lösen. (Wem die Rätsel zu schwierig sind, der findet in der Datei README.TXT im Spielverzeichnis Lösungshinweise.)

1,2,3	Auflösung der Anzeige einstellen
M	Automapping an/aus
H	Hilfe-Modus an/aus
Leertaste	Bewegungs-/Kampfmodus umschalten
Cursortasten:	
Oben	Vorwärts bewegen
Shift und Oben	Vorwärts rennen
Unten	Rückwärts bewegen
Links/Rechts	Bewegen
Bild Oben/Unten	Nach oben/unten sehen

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM

Chronicles of the Sword



Das Grafikadventure Chronicles of the Sword von den Machern des Druidenzirkels entführt Sie in die Zeit König Arthurs, wo Sie einen

grausamen Mord aufzuklären haben. Mit der linken Maustaste bewegen Sie die Spielfigur oder interagieren mit Personen und Gegenständen. Die rechte Maustaste bringt das Inventory auf den Bildschirm.
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM

Congo



Das Spiel zum gleichnamigen Film, der im letzten Jahr die Kinopresse beherrschte. Obwohl zahlreiche Videosequenzen gezeigt werden, handelt es sich hier um ein echtes Adventure. Aufgabe in dieser Demoversion ist es, sich durch den Dschungel zu einem vereinbarten Treffpunkt zu schlagen. (Ein in Flußnähe zu findendes Boot vereinfacht die Sache ganz erheblich). Gesteuert wird das Spiel mit der Maus, durch Farbveränderungen erkennt man, ob eine Bewegung oder Interaktion möglich ist.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Double Speed-CD-ROM, Windows 3.1/95, Maus, Soundkarte

Die Siedler 2: Veni, vidi, vici



Die erfolgreiche Strategie- und Wirtschaftssimulation Die Siedler geht in die zweite Runde. Niedliche SVGA-Grafiken, neue Gebäude und ein hervorragendes Tutorial zeichnen das Spiel von BlueByte aus. Die Demoversion besteht aus dem ersten von insgesamt zehn Kapiteln.

B	Zentriert den Bildschirm um die Ausgangsposition
C	Bezeichnung der Gebäude an/aus
H	Zentriert den Bildschirm um das Hauptquartier
N	Nachrichtenfenster an/aus
P	Pause
V	Spielbeschleunigung an/aus
Z	Zoom
Alt-Q	Spiel beenden
F1	Spielstand laden
F2	Spielstand speichern
F3	Karten-Fenster an/aus
F8	Tastaturbelegung anzeigen
F9	Readme-Datei anzeigen
F10	CD-Player
Alt-F10	Midi-Player
F11	Missionsziel anzeigen
F12	Optionen-Fenster
Leertaste	Bau-Hilfsmodus an/aus
Esc/Mausklick rechts	Fenster schließen
Mausziehen rechts	Bildschirm scrollen
Mausklick links	Aktionsfenster öffnen

Je nachdem, auf welchem Feld sich der Cursor gerade befunden hat, kann man im Aktionsfenster verschiedene Aktionen starten. Diese sind:

- **Der Häuser-, Fahnen- und Wege-Bau. (Waren werden nur auf Wegen transportiert).**
- **Der Abriß dieser Elemente.**
- **Der Angriff gegnerischer Militärgebäude. Dazu muß man auf ein solches klicken.**
- **Das Öffnen von Karten- und Beobachtungsfenster.**
- **Das Schicken von Geologen und Scouts.**
- **Das Aktivieren diverser Hilfsfunktionen.**

Der Mauscursor hat, abhängig von dem Feld, über dem er sich befindet, folgendes Aussehen:

- **Fahne**	Fahne (Wegbegrenzung) bauen möglich
- **Kleines Haus**	Kleines Gebäude (Förster, Fischerhaus etc.) bauen möglich
- **Mittleres Haus**	Mittleres Gebäude (Bäckerei, Schmiede etc.) bauen möglich
- **Burg**	Großes Gebäude (Schweinezucht, Bauernhof etc.) bauen möglich
- **Bergwerk-Symbol**	Bergwerk bauen möglich

Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich vier Knöpfe. Diese haben folgende Bedeutung:

- **Kartenfenster an/aus.**
- **Prioritäts-, Statistik- und Options-Fenster an/aus**
- **Schaltet den Bau-Hilfsmodus an und aus**
- **Nachrichten-Fenster an/aus (Eine Taube zeigt neue Nachrichten an)**

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Double-Speed-CD-ROM, Maus

Gearheads



Bei Gearheads lassen Sie aufziehbare Blechspielzeuge aufeinander los. Nachdem sich die Figuren aufgezogen haben, suchen Sie eine passende Startposition auf dem Spielfeld und überlassen das Spielzeug seinem Schicksal. Haben Sie 21 Spielfiguren bis zum gegenüberliegenden Rand geschafft, ist die Runde gewonnen. In der Demoversion sind drei unterschiedliche Spielzeuge verfügbar, jedes mit eigener Geschwindigkeit und Masse. An dem Spiel können bis zu zwei Personen teilnehmen.

Spieler 1	
Cursor links/rechts	Ein Spielzeug auswählen
Cursor hoch/runter	Vertikale Startposition für das Spielzeug auswählen
Strg rechts	Spielzeug aussetzen
Spieler 2	
Z/C	Ein Spielzeug auswählen
S/X	Vertikale Startposition für das Spielzeug auswählen
Shift links	Spielzeug aussetzen

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1/95, Maus

Mag!



Von Greenwood Entertainment (Der Planer) stammt die Wirtschaftssimulation Mag!, bei der Sie in die Rolle eines Redaktionsleiters schlüpfen. Als Leiter einer Spielezeitschrift müssen Sie versuchen, möglichst schnell Marktanteile zu erzielen, möglichst aktuell und kompetent zu sein und darüber hinaus auch noch Geld zu verdienen. Bedient wird das Spiel fast komplett mit der Maus, lediglich Ihr Name und der des Verlags wird mit der Tastatur eingetragen.

Im Konferenzraum können Sie:

Magazine	Sich einen Überblick über Konkurrenzpublikationen verschaffen
Finanzen	Ihre eigene Finanzlage bewundern
Stellenmarkt	Neue Mitarbeiter verpflichten

Im Layout bestimmen Sie die optische Erscheinung, die Rubriken und den Namen Ihrer Zeitschrift. Vorsicht: achten Sie auf die Jahreszahl und den Zeitgeist!

Im persönlichen Büro können Sie:

-Auslandsredakteure verpflichten
-Den Verkaufspreis der Zeitschrift festlegen
-Einen Abo-Service einrichten
-Testmuster verteilen
-Kontakte pflegen (wichtig für Umfang und Aktualität Ihres Magazins)

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

Super Stardust 96



Bei Super Stardust 96 von Gametek handelt es sich um ein schnelles Weltraumballerspiel. In den drei Levels dieser Demo können Sie erahnen, was Sie in den 30 Levels der Vollversion erwartet.

Tunnel

Cursortasten	Bewegung
Strg	Feuer

Landschaft

Cursor oben	Schub
Cursor links/rechts	Richtung
Strg	Feuer
Alt	Schild
Leertaste	Selector

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MByte RAM

Terra Nova



Das 3D-Actionspiel von Looking Glass hält, was Mortal Coil versprochen hat: brillante 3D-Action, steuerbare Teammitglieder, intelligente Gegner und spannende Missionen. Die Demoversion bietet die erste von insgesamt über dreißig Missionen.

G	Vollbilddarstellung an/aus
I	Infrarot an/aus
Leertaste	Jumpjets an/aus
F1 bis F3	Team-Mitglied rufen
F4	Komplettes Team rufen
F8	Missionsziele anzeigen
1 bis 4	Waffen wechseln
Shift - Minus	Hilfebildschirm
Punkt/Komma	Karte zoomen
M	Fenster vertauschen
Q / E	Blick links/rechts
R / V	Blick oben/unten
F	Blick zentrieren
ß / ´	HUD-Ausschnitt zoomen
Mausklick links	Feuer
Mausklick rechts	Ziel aufschalten
W / S	Vorwärts bewegen
A / D	Links/rechts drehen
Y / C	Sidestep links/rechts
T / Z	Ziele durchgehen
O	Options-Menü
Strg-Esc	Mission beenden
Alt-X	Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

THiNK-X



In 10 von 168 Levels der Vollversion ist es Ihre Aufgabe, zwei oder mehr identische Spielsteine aneinanderzuschieben und so verschwinden zu lassen. Ein Level ist beendet, wenn sämtliche Steine abgeräumt sind. Für die Erklärung der manchmal auftauchenden Spezialsteine ist eine vorbildliche Online-Hilfe verfügbar.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-40, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1/95

Tohshinden

Das Playstation-Beat `em Up Tohshinden wurde von dem Hersteller Playmates für den PC konvertiert - und das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen. Trotz aufwendiger

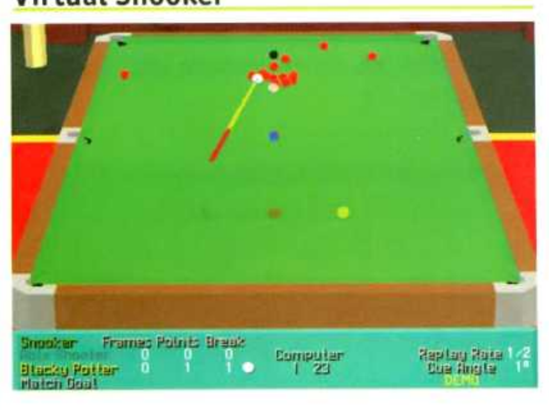


SVGA-Grafik sind die Bewegungen stets sehr schnell und flüssig. Wenn möglich, sollten die bis zu zwei Spieler unbedingt mit einem Gamepad spielen.

A / D	rechts/links
W / S	oben/unten
R	tiefer Schlag
T	hoher Schlag
F	tiefer Fußtritt
G	hoher Fußtritt
1 / Q	Rolle links/rechts
4	Combo #1
E	Combo #2

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte

Virtual Snooker



Diese etwas komplizierte Variante des Billard zeigt erstmals, daß auch derartige Spiele physikalisch nahezu korrekt auf einem Computer umgesetzt werden können. Gespielt wird komplett mit der Maus, ein rechter Mausklick bringt die ausführliche Hilfefunktion auf den Bildschirm.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Wayne Gretzky NHLPA All-Stars



Mit einer schnellen Eishockey-Simulation zeigt sich Time Warner mal wieder auf den Computermonitoren. Die Demoversion verzichtet auf zahlreiche Sounds, Grafiken, Spielmodi und Mannschaften, ist aber dennoch voll spielbar.

Pfeiltasten	Bewegen
Leertaste	Schießen/BodyCheck
Strg	Passen/Nächsten Spieler steuern
Alt	Schnell bewegen
Esc	Coachmenü anzeigen

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1/95

UPDATES

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit dem Pfeil über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Update nach Stichworten



Ab nächster Ausgabe können Sie hier auf Updates in älteren PC-Action-Ausgaben zurückgreifen

Kopiert/installiert das aktuelle Programm

Kurück in das FILE ACTION Menü

Albion Demo V1.25

Die Demoversion von Albion verursacht zusammen mit der Vollversion einige Probleme. Mit diesem Patch lassen sich Spielstände aus der Demo fehlerfrei übernehmen.

CivNet 1.2

Für spontane Systemabstürze sowie Netzwerk-/Modem- und Windows 95-Probleme gibt es nun Abhilfe (leider nur bei CivNet). Dieses Update behebt zahlreiche dieser ärgerlichen Bugs.

PBA Bowling 1.13

Dieses Update behebt einige kleine Fehler der Bowling-Simulation.

SU 27-Flanker 1.03

Das Update zu der SSI-Flugsimulation sorgt für eine veränderte Benutzeroberfläche und Missionsstruktur, ebenso für einen veränderten Level-Editor und ein neues Flugmodell.

Terminator Future Shock

Wer die US-Version des Spieles hat, muß sich nun nicht mehr über fehlerhafte VR-Brillen-Ansteuerung und Frameraten ärgern. Ob der Patch auch bei anderen Sprachversionen funktioniert, ließ sich nicht feststellen.

Torin´s Passage

Sierras neuestes Adventure verursacht auf einigen Rechnern Probleme beim Speichern und Laden von Spielständen. Der Fehler wird mit diesem Update zwar behoben, alte Spielstände lassen sich jedoch nicht mehr verwenden.

Gabriel Knight 2 Patch der Ausgabe PC Action 04/96

Bei diesem Patch handelte es sich um ein Programm für die internationale Version des Spieles, mit der deutschen Version verursacht der Patch mehr Probleme als er behebt!!!

TOOLS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Hiermit gelangen Sie in das umfangreiche Toolarchiv.

Kopiert/installiert das aktuelle Tool

Zurück in das TOOLS-Menü

Auf einigen Rechnern verursachen die Spieletools Probleme, d.h. die entsprechenden Dateien werden nicht in das gewünschte Verzeichnis kopiert. Sollten auch Sie davon betroffen sein, können Sie die Dateien auch von Hand auf Ihre Festplatte kopieren. Die Dateien sind auf der CD-ROM im Verzeichnis \GAMETOOL zu finden.

Im aktuellen Toolbereich finden Sie Editoren, Cheatprogramme oder Savegames zu denjenigen Spielen, die auch den Heftschwerpunkt bilden. Aufgrund der Aktualität einiger dieser Spiele ist nicht immer viel vorhanden, deshalb werden auch in den folgenden Ausgaben Hilfsprogramme zu diesen Spielen vorgestellt werden. Im Toolbereich befinden sich diesmal folgende Tools und Savegames:

Bad Mojo Savegames

Wer sein Kakerlaken-Leben zu schnell aushaucht, wird für diese Spielstände sicherlich gute Verwendung finden.

Cybermage Savegame Editor

Dieser Savegame-Editor patcht Spielstände derart, daß Sie anschließend 500 Healthpoints, 500 Powerpoints, 99 Armorpoints und ein Guthaben von 65.535 Geldeinheiten haben.

Cybermage Savegames

Das 3D-Rollenspiel hat zahlreiche Tücken - mit diesen Savegames sollten sich diese umgehen lassen.

Grand Prix Manager Editor

Mit diesem Freeware-Editor lassen sich nahezu alle Eigenschaften der Grand Prix-Piloten verändern.

Megarace Savegame

Peter Dietzsch schickt uns dieses Savegame zu Megarace, das es erlaubt, jede beliebige Strecke auszuwählen.

NHL Hockey 95 Player Editor

Mit diesem Player Editor lassen sich sämtliche Attribute von Electronic Arts´ NHL Hockey 95 verändern.

NHL Hockey 95 Roster Update

Diese Datenbank aktualisiert die Spieler in NHL Hockey 95, so daß Sie nicht mehr mit längst entlassenen Spielern zu tun haben.

NHL Hockey 96 Editor

Mit diesem Editor lassen sich Termine, Events, Training etc. von NHL Hockey 96 den eigenen Wünschen anpassen.

NHL Hockey 96 Roster Update

Diese Datenbank aktualisiert die Spieler in NHL Hockey 96, so daß Sie nicht mehr mit längst entlassenen Spielern zu tun haben.

NHL Hockey Player Editor

Mit diesem Editor lassen sich die Spielereigenschaften von NHL Hockey 95 nach Belieben verändern.

NHL Hockey Team Editor 94/95

Hiermit kann man die Teams von NHL Hockey 94/95 nach eigenen Wünschen zusammenstellen.

NHL Player Editor 96

Mit diesem Player Editor lassen sich sämtliche Attribute von Electronic Arts´ NHL Hockey 95 verändern. Bitte beachten Sie die Datei NHLEDIT.TXT!

SimTower Savegame

Patrick Schnorbus schickt uns dieses Savegame von SimTower, das dem Spieler von Anfang an 1.000.000.000 Geldeinheiten bietet.

Terra Nova Savegames

Diese 36 Spielstände von TerraNova sind chronologisch in Gruppen zu je 9 Spielständen aufgeteilt: In den Verzeichnissen SAVE1\ bis SAVE4\ finden Sie die jeweiligen Spielstände, die Sie per COPY-Befehl in Ihr Spielverzeichnis kopieren müssen.

Warcraft II User-Level 6 Stück

Von Dieter Hinz stammen diese sechs Spielkarten zu Warcraft II. Die Single-Player-Maps müssen einfach nur in das Spielverzeichnis kopiert werden und lassen sich dort wie gewohnt starten.

ARCHIV

Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr.
Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Seien es zusätzliche Fahrzeuge zu Simulationen, Landschaftseditoren oder Szenarien für Strategiespiele, Cheatprogramme, Add-Ons oder Mannschaften für Sportspiele - was auch immer Sie suchen, hier finden Sie es. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichwörtern



Kopiert/installiert das aktuelle Tool

Zurück in das Haupt Menü

MESSAGE ACTION



Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.
Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. Schicken Sie die Diskette an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Die Message Action besteht aus folgenden Foren:

Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazu gehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei - hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die Diskussionsforen sind eine Gruppe von Foren mit sich, je nach Bedarf, ändernden Themen. Im Augenblick gibt es folgende Foren:

- Z versus Command & Conquer
- Windows 95 und Spiele
- Frauen und Computer
- übertriebene Hardwareanforderungen neuer Spiele
- Pro und contra Spiele-Indizierungen
- Die Multimedia- und Online-Lüge
- Das Spiel des Jahres

Auch hier hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren.

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

SPECIAL ACTION

SPIELEVOLLVERSIONEN

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



Kopiert/installiert das aktuelle Tool

Kurück in das Hauptmenü

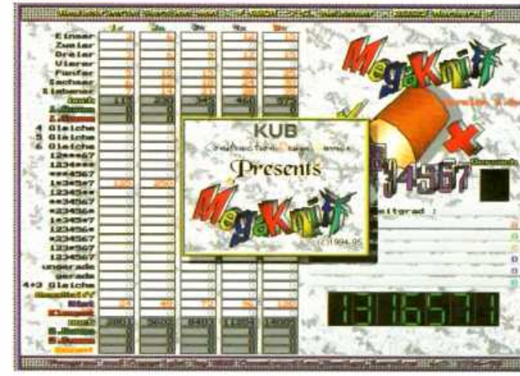
SPIELE UNSERER LESER

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für ein gutes Spiel nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweisen diesen Monat die Spiele Centre of Rotation und MegaKniff, die uns von unseren Lesern zugeschickt wurden. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion PC Action Software
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Obwohl auf dem CD-Bedruck noch angekündigt, ist es uns leider nicht gelungen, das Spiel Hero noch auf der CD-ROM unterzubringen. Für die nächste Ausgabe ist das Action-Adventure aber bereits eingeplant.

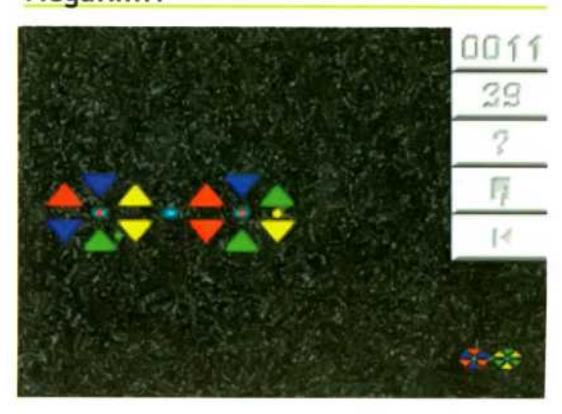
Centre of Rotation



Ein Denkspiel der allerfeinsten Sorte ist Matthias Lücht mit Centre of Rotation gelungen. Aufgabe ist es, farbige Dreiecke durch Drehen an festen Achsen einem vorgegebenen Bild anzugleichen. Da sich an einer Achse mehrere Dreiecke befinden, Hindernisse und Einfärbsteine im Weg sein können, ist das Spiel weitaus kniffliger, als es zunächst den Anschein hat. In der Shareware-Version sind 20 der insgesamt 60 Levels spielbar, die ersten 15 davon sind Tutoriallevels.

Linksklick auf Achse	Drehung gegen den Uhrzeigersinn
Rechtsklick auf Achse	Drehung im Uhrzeigersinn

MegaKniff

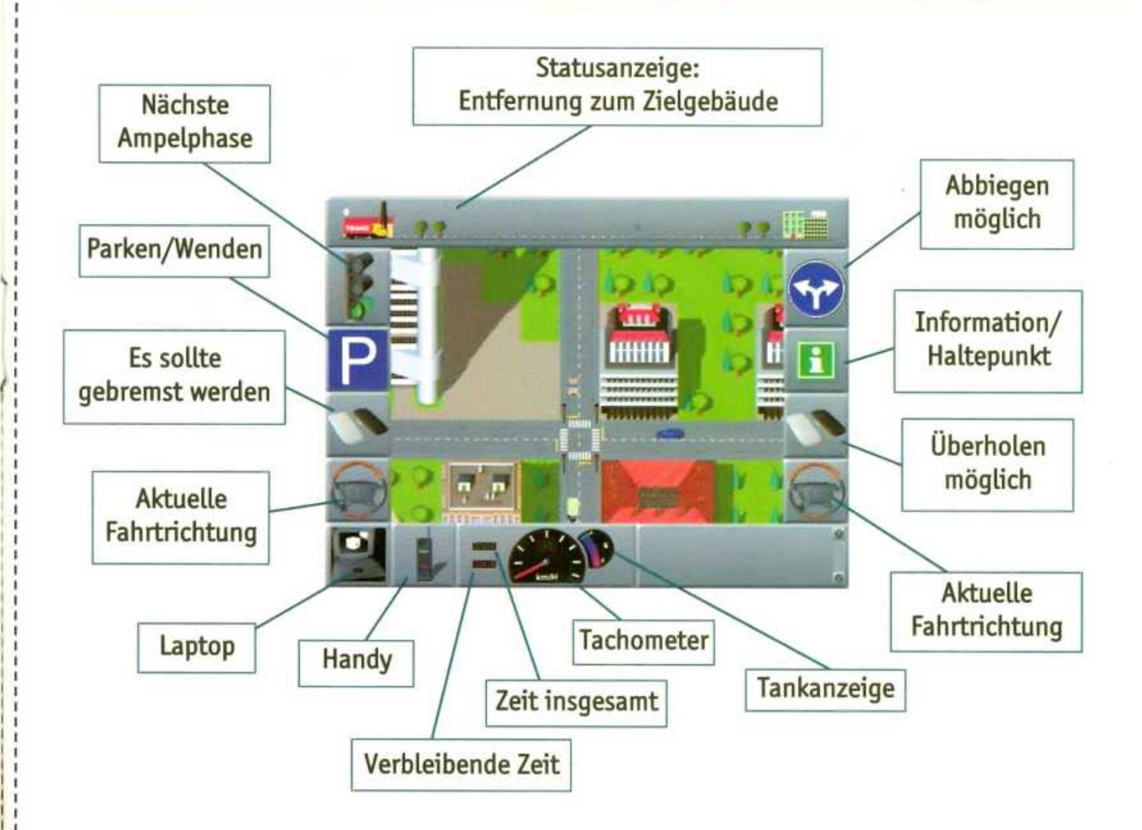


Von Kai-Uwe Brand (KUB Construction) stammt diese interessante Variante von Kniffel/Yatzee. Gespielt wird mit sieben Würfeln mit sieben (!) Seiten, man hat zahlreiche Aufgaben zu erledigen, den Gegnern können Punkte geklaut werden etc. Gespielt wird mit bis zu sechs Spielern, der Computer kann leider nicht mitspielen. Informationen über die diversen Schwierigkeitsgrade und alle anderen Besonderheiten entnehmen Sie bitte der Datei MEGAKNIF.DOC.

F1	Kurzhilfe anzeigen
Alt+F1	Hilfe anzeigen
F4	High- und LowScoreliste anzeigen
F5	Schwierigkeitsgrad ändern, aktuelles Spiel wird abgebrochen
F6	Spielernamen ändern, aktuelles Spiel wird abgebrochen
F7	Sound an/aus
F8	SoundBlaster an/aus
F9	Melody Mode an/aus
Esc	Programm beenden

Übrigens: die Wahrscheinlichkeit, einen Megakniff, also sieben Würfel mit gleicher Augenzahl zu würfeln, beträgt 1/117.649 (Mit Pentium berechnet).

DER PLANER 2



Der Planer 2 - Die Schnitzeljagd

Bei Der Planer 2 handelt es sich um den zweiten Teil der legendären Wirtschaftssimulation aus dem Hause Greenwood. Auf unserer Heft-CD-ROM befindet sich exklusiv für Sie ein fast fertiger voll spielbarer Actionteil aus Der Planer 2: die Schnitzeljagd. In diesem Actionteil fahren Sie mit Ihrem eigenen Mercedes quer durch Bochum. In der späteren Vollversion ist es Ihre Aufgabe, von einem Startgebäude, z. B. dem Hauptbahnhof, loszufahren und ein gewisses Zielgebäude, z. B. ein Museum, zu finden. Hierbei haben Sie nur eine gewisse Zeit zur Verfügung, dieses Gebäude zu erreichen. Damit Sie sich auch in der fremden Stadt zurechtfinden, können Sie an Tankstellen oder Supermärkten anhalten, um Stadtpläne zu erwerben oder zu tanken. Sind Sie am Ziel angekommen, so werden Ihnen diverse Fragen gestellt, die Sie dann per Multiple-Choice beantworten können. Je nachdem, wie gut Sie die Fragen beantworten können, haben Sie zum nächsten Gebäude mehr oder weniger Zeit zur Verfügung. In der jetzigen Version können Sie durch Bochum fahren, um so etwas Fahrgefühl zu entwickeln. Haltepunkte, wie z. B. Tankstellen, sind noch nicht eingebaut. Ebenfalls fehlt noch die Übersichtskarte sowie diverse Anzeigen, z. B. für Ihr Geld, Ihre Strafpunkte in Flensburg, etc. Aber

wir hoffen dennoch, daß Sie etwas Spaß haben werden. In Der Planer 2 werden Sie später in 150 Städten europaweit Schnitzeljagden fahren. Es lohnt sich also schon jetzt, einmal in Ihrem Mercedes Platz zu nehmen.

Spielstart

Sie installieren die Schnitzeljagd zum Planer 2, indem Sie in das Verzeichnis wechseln, wo sich das Programm befindet und „Install <ENTER>" eingeben. Starten Sie, nachdem die Files auf Ihre Festplatte kopiert wurden, das Spiel über „PL2 <ENTER>". Als nächstes ermittelt ein Testprogramm, ob Ihre Grafikkarte den SVGA-Modus darstellen kann. Wenn Sie ein Rechteck erkennen können, so drücken Sie bitte die Taste „j", und die Schnitzeljagd wird gestartet. Andernfalls liegt ein Vesa-Treiber bei, der es nach der Installation ermöglicht, daß Ihre Grafikkarte den SVGA-Modus darstellen kann.

Das Spiel

Wenn Sie die Schnitzeljagd gestartet haben, erscheint als erstes ein Options-Bildschirm. Die Optionen werden automatisch konfiguriert. Unter anderem wird gezeigt, wieviel Speicher Sie noch zur Verfügung haben. Achten Sie bitte darauf, daß die Speichergröße nicht auf 0 Bytes sinkt. Die Schnitzeljagd benötigt insgesamt ca. 6 MB freien Speicher. Wenn Sie die Schnitzeljagd starten, geht es sofort los. Auf dem nun sichtbaren Bildschirm fahren Sie den in der Mitte sichtbaren braunen Mercedes. Diesen steuern Sie über die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur:

Pfeil nach oben:	Gas geben
Pfeil nach unten:	Bremsen
Pfeil nach rechts:	rechts abbiegen.
Pfeil nach links:	links abbiegen.

Über die Leertste können Sie den Überholvorgang einleiten, wenn das Überhol-Symbol in der rechten Statusleiste auftaucht. Mit der Enter-Taste können Sie parken bzw. wenden, wenn das entsprechende Symbol in der linken Statusleiste erscheint.
In der jetzigen Version starten Sie mit DM 10.000,- und 0 Punkten in Flensburg. Fahren Sie über die rote Ampel, so kostet Sie dies eine Geldstrafe und 2 Punkte in Flensburg. Kommt es zu einem Unfall, so wird einiges mehr an Geld für den entstandenen Schaden fällig. Das Spiel ist spätestens dann zu Ende, wenn die Zeit vergangen ist, Sie kein Geld mehr haben, 18 Punkte in Flensburg überschritten sind oder Sie die Ecs-Taste drücken.
Hardware-Vorraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

Schnitzeljagd-Editor

Mit dem Städte-Editor von der Planer 2 können Sie eigene Stadtpläne basteln. Starten Sie das Programm, indem Sie „Install<ENTER>" eingeben. Nach dem Programmaufruf können Sie eine Online-Hilfe aktivieren, indem Sie einfach die F1-Taste drücken. In dem erscheinenden Text-File EDITOR.TXT werden alle Programmfunktionen genauestens beschrieben.
Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

T-Online

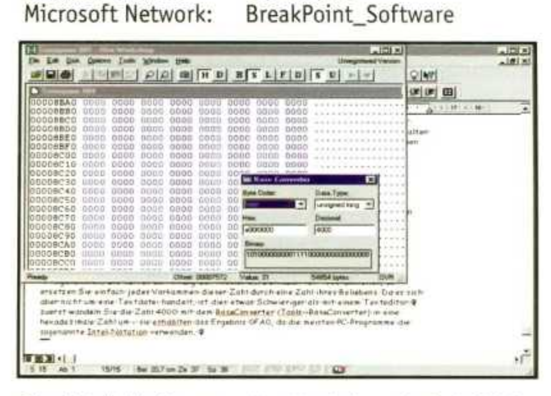


T-Online 1.0-11 Light
Mit diesem T-Online- /ehemals Datex-J, ehemals BTX) Dekoder läßt sich die atemberaubende Welt des Homebankings, des Onlineshoppings und fast aller anderen Dienste von T-Online bewundern. Der KIT-Standard wird selbstverständlich unterstützt, jedoch fahlen die für den Internetzugang notwendigen Dateien.
Hardware-Vorraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Maus

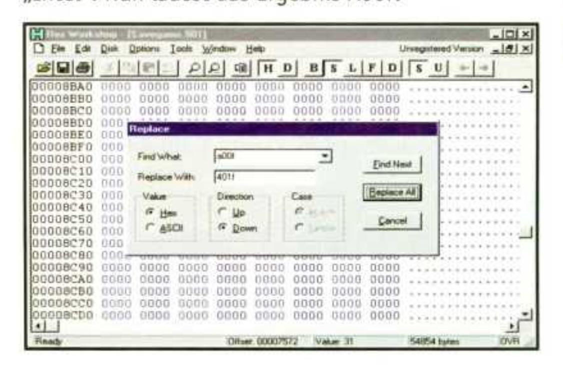
HEX-EDITOR WORKSHOP

Der HexWorkshop ermöglicht einfaches Editieren, Einsetzen, Löschen, Ausschneiden und Kopieren von Hexadezimal-Codes. Damit können Sie sich durch kleine Veränderungen in Programmdateien und Savegames durch jedes beliebige Spiel schummeln. Folgende zusätzliche Bearbeitungs-Möglichkeiten sind beinhaltet: Gehe zu (goto), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechnung (checksum calculation). Neu in der Version 2.0 ist die „disk editing" Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beliebiges Laufwerk zuzugreifen. Mit Hexworkshop erhalten Sie zudem einen „Base Converter", für Umrechnungen zwischen Hex, Dezimal und Binär, einen „Hex Calculator" (unterstützt +,-,*,/) und einen „Bit Manipulator" (unterstützt &, |, <<, >>, ^).
Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter

CompuServe:	75554,377
America Online:	BreakPoint
Microsoft Network:	BreakPoint_Software

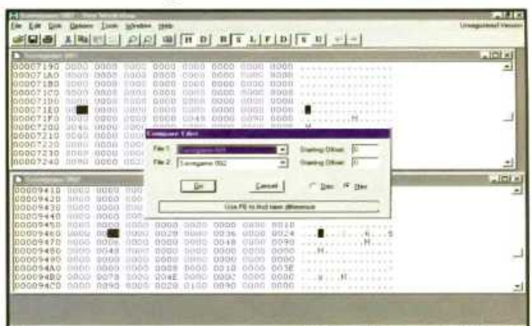


Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command & Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor:
1. Speichern Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.
2. Verlassen Sie Command & Conquer.
3. Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???
4. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Ihres Beliebens. Da es sich aber nicht um eine Textdatei handelt, ist dies etwas schwieriger als mit einem Texteditor:
Zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem Base-Converter (Tools-BaseConverter) in eine hexadezimale Zahl um - Sie erhalten das Ergebnis 0FA0, da die meisten PC-Programme die sogenannte Intel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf „Intel". Nun lautet das Ergebnis A00F.



5. Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8.000 Einheiten, ebenfalls in eine Hexadezimale Zahl um. Das Ergebnis lautet 401F.
6. Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit->Replace jedes Vorkommen von A00F durch 401F, und schon ist die Arbeit getan.
7. Mit File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen, sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.
8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gepatchten Spielstand laden - und siehe da: Ihr Anfangsguthaben hat sich verdoppelt.

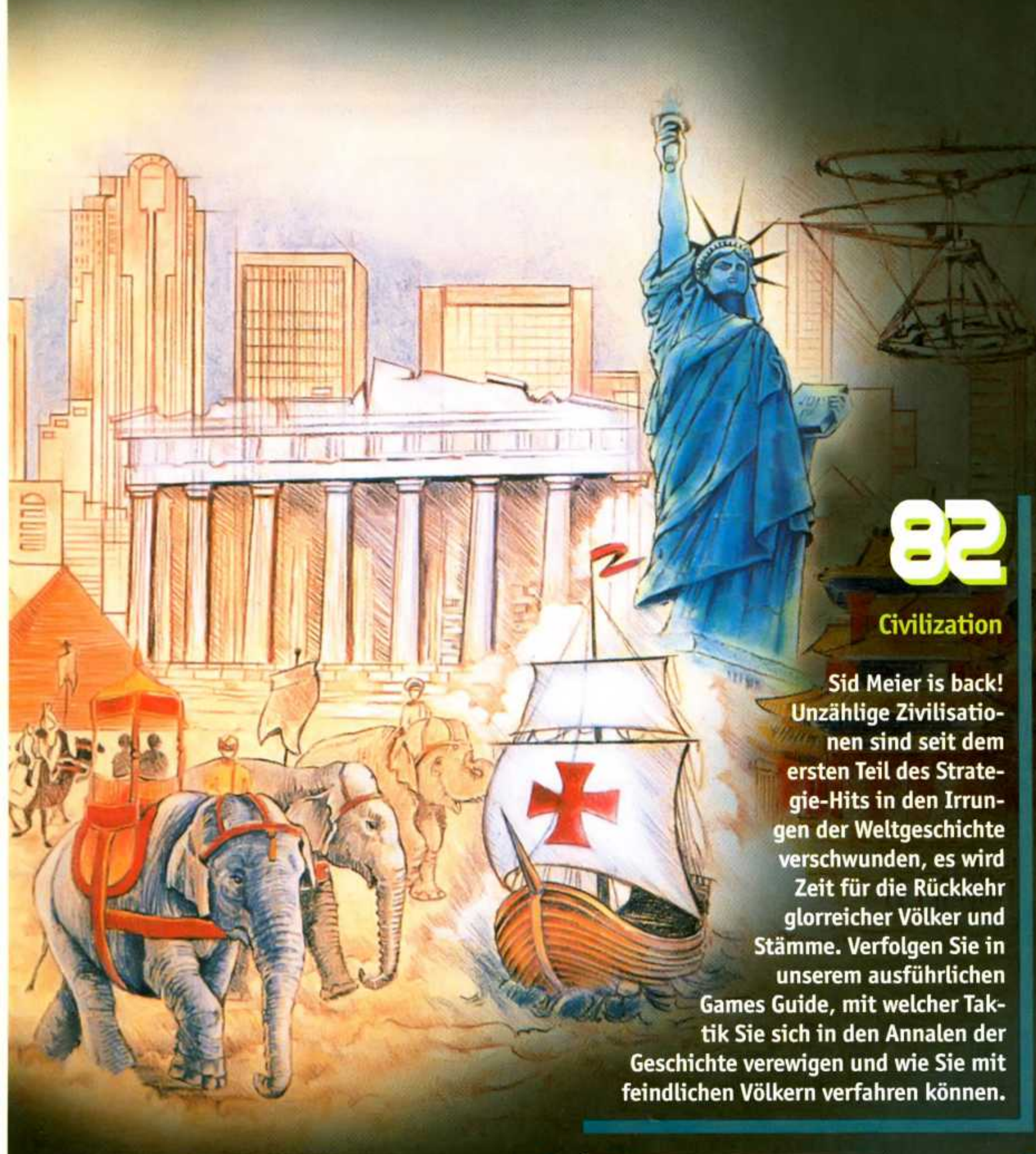
Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere Vorgehensweise an:



1. Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfolgende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.
2. Öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.
3. Mit Tools-Compare werden Ihnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Wertes entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Ihrer Wahl überschreiben. Da am Spiel selbst nichts verändert wird, ist das Patchen von Spielständen ein harmloses Unterfangen. Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiell auch bei Savegames unterschiedlicher Länge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschauen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinander verglichen werden sollen.
4. Nun abspeichern und den Spielstand vom Spiel aus laden - hat sich nicht der gewünschte Erfolg eingestellt, versuchen Sie Ihr Glück einfach an einer anderen Stelle der Spielstanddatei.

PC ACTION

SPIELETIPS



82

Civilization

Sid Meier is back! Unzählige Zivilisationen sind seit dem ersten Teil des Strategie-Hits in den Irrungen der Weltgeschichte verschwunden, es wird Zeit für die Rückkehr glorreicher Völker und Stämme. Verfolgen Sie in unserem ausführlichen Games Guide, mit welcher Taktik Sie sich in den Annalen der Geschichte verewigen und wie Sie mit feindlichen Völkern verfahren können.





94

Terra Nova

Der 3D-Titel von Looking Glass bietet nicht nur Action satt, sondern auch strategische Tiefe. Mit diesen Tips sollten Sie allerdings in Ihrem Kampfanzug kaum ins Schwitzen geraten, und das Rösten der feindlichen Pirates könnte schnell zu einem bevorzugten Hobby werden. Wir haben für Sie alle Missionen gelöst und erläutern die richtigen Strategien.



120

NHL Hockey 95-96

Eishockey vom Allerfeinsten. Egal ob Sie glücklicher Besitzer eines Pentiums sind oder einen 486er Ihr eigen nennen, wenn Sie auf Sportspiele stehen, kommen Sie an NHL von EA Sports kaum vorbei. Wir zeigen Ihnen alle wichtigen Offensiv- und Defensiv-Winkelzüge für beide Programme. Schultern Sie den Schläger und ziehen Sie die Handschuhe an, gleich geht's los!

SPIELETIPS

KLASSIK SPIELETIPS

KURZTIPS

Auf einen Blick:
- Allgemeine Tips
- Wachstumspolitik
- Siedler und Ingenieure
- Stadtverwaltung
- Terraintypen

CIVILIZATION 2

Von der ersten Siedlereinheit bis zum gutgehenden Imperium ist es auch in der Fortsetzung des Klassikers Civilization ein weiter Weg. Damit Sie beim Aufbau Ihrer Zivilisation nicht den Überblick verlieren, wird Ihnen der folgende Strategie-Guide innen- und außenpolitische Zusammenhänge verdeutlichen, die Bedeutung des Handels nahebringen und militärische Möglichkeiten aufzeigen.



Darauf hat die Strategie-Welt wirklich lange gewartet: Nachdem ganze Bücher zum MicroProse-Kultspiel erschienen sind und mehrere Zwischenhappen wie Colonization oder Civ-Net für Unterhaltung sorgten, steht nun endlich eine echte Fortsetzung in den Verkaufsregalen der Händler. Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich kaum etwas verändert, so daß Kenner des ersten Teils mit ihren Zivilisationstaktiken auch weiterhin erfolgreich agieren können. Damit die Tips und Tricks des nachstehenden Artikels sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene interessant sind, werden neben grundlegenden Strategien auch die Besonderheiten von Civilization 2 im Vergleich zum Vorgänger deutlich gemacht.

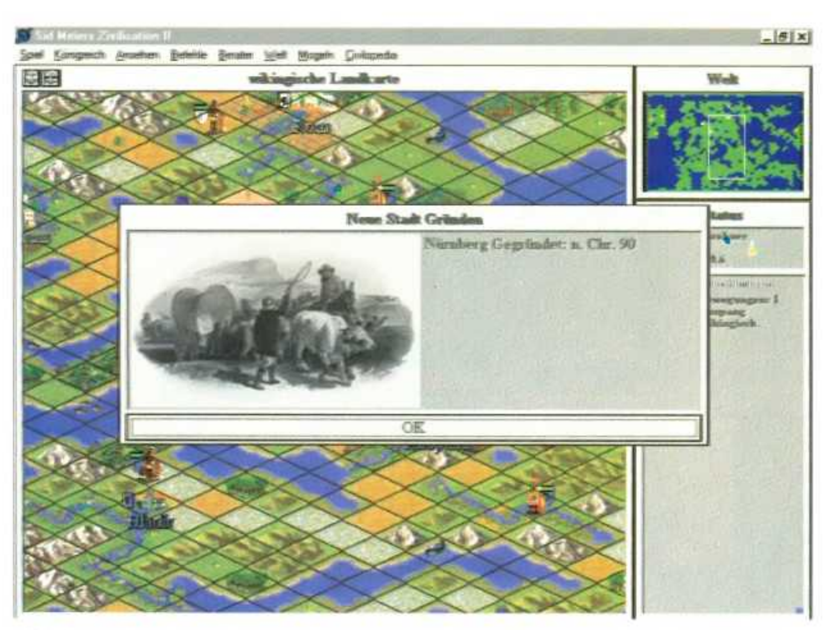
Aller Anfang ist schwer

Egal ob Sie ein zufälliges oder selbstgebautes Szenario angehen wollen: ein Blick in die Spiel-Optionen lohnt sich auf jeden Fall. Anhänger des Civilization-1-Kampfsystems können hier den gewohnten Ablauf wiederherstellen, während Neulinge mit Hilfe eines beschleunigten Starts über die ersten Aufbauhürden geführt werden. Besteht Ihr Spielziel darin, möglichst alleine den Platz an der Sonne zu genießen, sollten Sie den Bau von Raumschiffen und eine Neuansiedlung bereits untergegangener Kulturen verhindern. Nach der Kreation der Spielwelt meldet das Programm die Anfangs-Errungenschaften des gewählten Stammes - wenn man einen Startvorteil gegenüber den Computer-Gegnern haben will, sollte man eventuell noch einmal beginnen, da die Zahl der Errungenschaften mittels Zufallsgenerator ermittelt wird. Wer sein spielerisches Dasein als Russe fristen will, darf in der Regel gleich mit zwei Siedlern die neue Welt unsicher machen. Vor dem Bau der ersten Stadt steht das Erkunden der nächsten Umgebung auf dem Programm, da die Standortplanung einen nicht zu unterschätzenden Spielfaktor darstellt. Die Terrains können zwar auch im nachhinein verbessert und sogar umgewandelt werden, am Anfang der imperialen Tätigkeiten hat man dafür aber weder Zeit noch Arbeitskräfte. Die eigentliche Stadt sollte möglichst auf einem Wiesen-, Prärie- oder Hügelfeld errichtet werden - hügeliges Gebiet ist aber vorher mit einer Mine auszustatten, denn dies ist nachträglich nicht mehr möglich. Um die Stadt herum sind nahrungs- und produktionsspezifische Felder wichtig, damit die einzelnen Städte notfalls auch autark Essen und Schilder herstellen können. Was Handelsambitionen angeht, ist darauf zu achten, daß flußreiches Gebiet verfügbar ist. Im City-Radius sollten sich 1 - 2 Spezial-Ressourcen befinden, da diese den Aufbau einer Stadt wesentlich beschleunigen können. Im Idealfall liegt ein Wüstenfeld mit zugehöriger Oase im Machtbereich der Stadt - der Bevölkerungsexplosion steht nun nichts mehr im Wege.



Wachstumspolitik

Solange sich keine gegnerischen Einheiten blicken lassen oder Barbaren umherstreunen, sollten Sie die weitere Umgebung aufklären und die Barbarendörfer abklappern. Da dort zufällige Ereignisse auf den Spieler lauern, speichern Sie vor dem Besuch und können bei negativen Ereignissen so noch einmal laden. Ist das Barbarendorf von günstigem Terrain umgeben, lohnt es sich, auf die Errichtung einer neuen Stadt zu „spekulieren". Söldnereinheiten sind



NEUE STÄDTE SIND DAS A&O VON CIVILIZATION, DA SIE FÜR DIE WISSENSCHAFT UND PRODUKTION ENORM WICHTIG SIND.

EIN AUSGEBAUTES STRASSENNETZ IST GUT FÜR STEUERN UND ENTWICKLUNG, AUSSERDEM WERDEN EINHEITEN FLEXIBLER.

dann willkommen, wenn sie aufgrund der räumlichen Distanz keiner Stadt zugeordnet werden - dadurch entfällt der schilderintensive Unterhalt der Einheit. Ansonsten können Sie wahlweise auch neue Errungenschaften anstreben, wenn dies gerade in den Wissenschaftsplan paßt.

Die neugegründete Stadt ist bei Gefahr mit einer starken Defensiv-Einheit zu sichern - hier verrichtet die zeitig verfügbare Phalanx-Einheit gute Dienste. Als Aufklärer setzen Sie bevorzugt Reiter ein (später Entdecker oder Bergtruppen) und lassen diese möglichst entlang von Flüssen agieren - auf diese Weise ist das Terrain in der näheren Umgebung zügig aufgeklärt. Sobald es die Situation in den Städten zuläßt, sollten Siedler produziert und weitere Niederlassungen gegründet werden. Da bei der Herstellung von Siedlereinheiten ein Bürger der Stadt abgezogen wird, dürfen Sie hier nicht unüberlegt vorgehen und damit vielleicht das Fortschreiten der Städte bremsen. Ein kleiner Tip am Rande: wird eine potentielle Wasserstraße nur von einem Landfeld gekreuzt, bauen Sie einfach ein kleines Städtchen auf diesen Störenfried, und ab sofort können Ihre Schiffe ungehindert passieren.

Von Siedlern und Ingenieuren

Siedler sind nicht nur für die Gründung neuer Städte wichtig, sondern auch für die Verbesserung vorhandener Behausungen. Wer den Computergegner beobachtet, wird zweifellos feststellen, daß dieser alle Felder im Stadtradius maximal bearbeitet - der Spieler sollte dem nicht nachstehen und dafür sorgen, daß die Effizienz benötigter Felder schnell verbessert wird. Das Bearbeiten von unwegsamem Gelände kann dabei durch Teamwork von zwei Einheiten doppelt so schnell vollbracht werden. Liegt die Stadt nicht in Reichweite von Flußfeldern, ist das Bewässern außerhalb des City-Radius sinnvoll - auf diese Weise erreichen Sie einen Wasserzugang zu den Stadtfeldern. Zu den wichtigen Terrainveränderungen gehört auch der Bau von Straßen auf Flüssen (Entdeckung des Brückenbaus), das Upgraden von Straßen auf Eisenbahnschienen (Brückenbau und Dampfmaschine) und das nochmalige Verbessern der Nahrungsproduktion nach der Erfindung von Kühlsystemen - die Errichtung von Bahntrassen verbessert hierbei die Schild-Produktion um 50% und erweitert Handelsmöglichkeiten. Ingenieure sind mit der Entdeckung von Sprengstoffen verfügbar und sollten sofort die Aufgaben der Siedler übernehmen, da sie doppelt so schnell zu Werke gehen. Nach getaner Arbeit sollten Sie die Siedlereinheiten im übrigen wieder in die Heimatstadt schicken und dort der hiesigen Bevölkerung zuteilen - dies funktioniert aber nur bei Städten mit bis zu 10 Bewohnern.

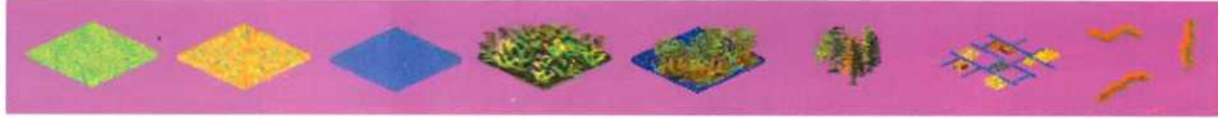
Stadtverwaltung

Die auf einem Kontinent errichteten Städte sind baldmöglichst mit Straßen (oder durch das Ausnutzen von Flußläufen) zu verbinden: dies verbessert die Handelsmöglichkeiten (und damit indirekt die Höhe der Steu-

TERRAINTYPEN AUF EINEN BLICK

Im folgenden wird schematisch dargestellt, welchen Defensiv-Bonus die einzelnen Terrains haben, wie sie auf Aktionen von Siedlern und Ingenieuren reagieren und welche Transformationsmöglichkeiten es gibt.

Terrainart	Defensiv-Bonus	Umwandlung	Bewässerung	Bergbau	Straßenbau
Berg	5%	-	+1 Schild	1/3 Bew.	Hügel
Dschungel	50%	Wiesen	Forst	1/3 Bew.	Prärie
Fluß	50%	-	-	1/3 Bew.	-
Forst	60%	Prärie	-	1/3 Bew.	Wiesen
Gletscher	-	-	+1 Schild	1/3 Bew.	Tundra
Hügel	50%	+1 Nhr.	+3 Schild	1/3 Bew.	Prärie
Ozean	50%	-	-	-	-
Prärie	55%	+1 Nhr.	Forst	1/3 Bew./+1 Hnd.	Wiesen
Sumpf	50%	Wiesen	Forst	1/3 Bew.	Prärie
Tundra	50%	+1 Nhr.	-	1/3 Bew.	Wüste
Wiese	105%	+1 Nhr.	Forst	1/3 Bew./+1 Hnd.	Hügel
Wüste	5%	+1 Nhr.	+1 Schild	1/3 Bew./+1 Hnd.	Prärie



Auf einen Blick:
- Baupolitik
- Korruption und Verschwendung
- Regierungsformen

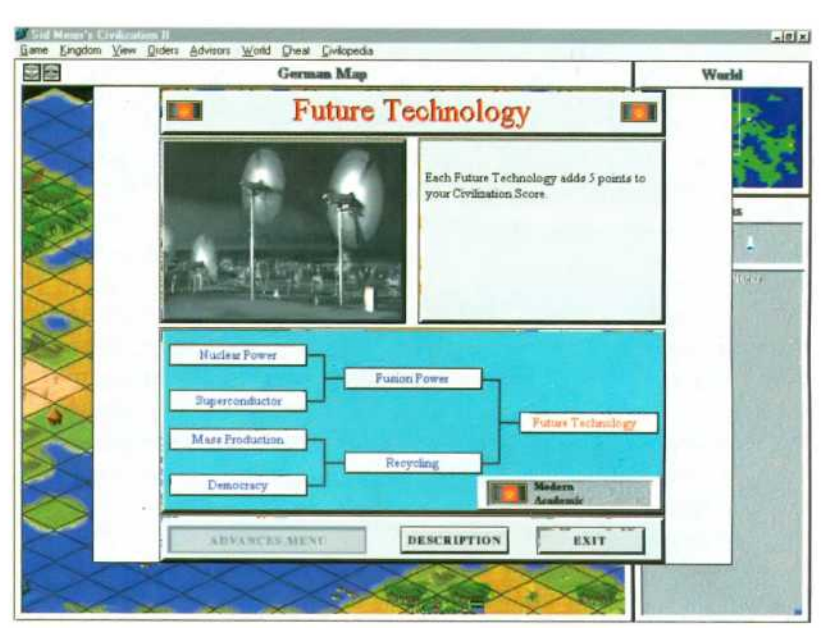
ern, Luxusgüter und Wissenschaftsproduktion) und den Transport von Truppen. Ein gut ausgebautes Straßennetz verringert die Zahl der benötigten Defensiv-Truppen, da diese bei Bedarf schnell zwischen den Städten verschoben werden können. Grundsätzlich sollte die Steuerrate anfangs relativ gering eingestellt werden, um den Entdeckungsrhythmus der Zivilisationsverbesserungen so kurz wie möglich zu halten. Nach einer gewissen Anfangszeit gewinnt dann die Anhäufung von Goldreserven und die Produktion von



MITTELS DES EDITORS LASSEN SICH KARTEN BELIEBIGER ART ENTWERFEN, UM DAS UNFAIRE ZUFALLSPRINZIP AUSZUSCHLIESSEN.

Luxusgütern an Bedeutung. Steht nach einer Stadtgründung zuerst einmal die Nahrungsproduktion im Vordergrund, wird nach kurzer Zeit die Schildergewinnung und das Handelsvolumen wichtig. Um ein Fortschreiten der industriellen Produktion und des Handels zu ermöglichen, müssen Sie im Hintergrund die Zivilisationsverbesserungen vorantreiben. Neues Wissen können Sie zum einen durch eigene Wissenschaftsanstrengungen erlangen, zum anderen aber auch durch das Aufsuchen von Barbarendörfern oder auf diplomatischem Wege.

Die Existenz von Gebäuden und Weltwundern mit teils sehr unterschiedlichen Wirkungen erlaubt dem Strategen den Aufbau von sehr differenzierten Zentren. Ein Handelszentrum wird von Straßen bzw. Bahntrassen umgeben und von Flüssen gesäumt; außerdem ist es Ausgangs- oder Endpunkt mehrerer Handelsrouten und möglichst Besitzer des Kolossus-Wunders. Ein derartiger Standort kann nun als Finanz- oder Wissenschaftszentrum genutzt werden. Ein Wissenschaftszentrum sollte beispielsweise eine Bibliothek, eine Universität und ein Forschungslabor beherbergen - die Wunder von Kopernikus und



DURCH DIE NEUEN „ENTWICKLUNGSBÄUME" LASSEN SICH DIE ZUKÜNFTIGEN ENTWICKLUNGEN BESSER IM VORAUS PLANEN.

Newton sowie das SETI-Programm versprühen zusätzlichen Forschergeist. Darüber hinaus kann ein Wissenschafts-Spezialist in einer Stadt mit mehr als fünf Bürgern immerhin drei Wissens-Einheiten zusätzlich beisteuern. Eine Finanzhochburg besitzt Marktplatz, Bank und Börse und kann durch einen Steuereintreiber in einer Stadt mit mehr als fünf Bewohnern zusätzlich drei Goldstücke einheimsen. Das Errichten eines Kapitalisierungsgebäudes kommt der Entdeckung des Steins der Weisen gleich: aus Schildern werden auf wundersame Weise funkelnde Goldstücke. Alternativ bietet sich die Errichtung eines Industriezentrums an, das in möglichst hügeliger Umgebung plaziert werden sollte. Neben der Errichtung von Fabriken, Kraftwerken oder Öl-Plattformen besteht die Möglichkeit, mittels des Hoover-Damms oder des Kreuzzugs von König Richard für eine hohe Schilderproduktion zu sorgen.

Baupolitik

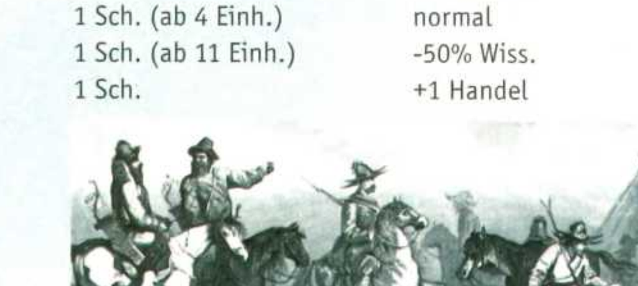
Die Schnelligkeit von Bauvorhaben wird hauptsächlich durch die Schilderproduktion gesteuert, weshalb eine Stadt nie völlig spezialisiert sein sollte. Aktuelle Bauprojekte können durch den Einsatz von Gold oder durch das

REGIERUNGSFORMEN

Die Wahl der richtigen Regierung hat nicht unerheblichen Einfluß auf den Erfolg der spielerischen Ambitionen. Mit der nachstehenden Übersicht stellt es kein Problem mehr dar, die Vor- und Nachteile der verschiedenen Systeme gegeneinander abzuwägen. „Militärrecht" (MR) bedeutet dabei, daß die Stationierung von bis zu drei Militär-Einheiten eine bestimmte Bürgerzahl zufriedenstellt (Bsp.: MR 1:2 = 1 Militäreinheit stellt 2 Bürger zufrieden). Im Gegensatz dazu können Einheiten außerhalb der Stadtradien auch friedliebende Bürger unglücklich machen (Bsp.: FR 1:2 = 1 Einheit auf Manöver macht 2 Bürger unglücklich).

Regierung	Bürgerlaune	Korr./Verschw.	Unterhalt (Militär)	Produktion
Despotismus	MR 1:1	sehr hoch	1 Sch. (Milit.>Bürg.)	-1 (ab 3 Icons)
Monarchie	MR 1:1	hoch	1 Sch. (ab 4 Einh.)	normal
Republik	FR 1:1	mittel	1 Sch.	+1 Handel
Kommunismus	MR 1:2	-	1 Sch. (ab 4 Einh.)	normal
Fundamentalismus	alle zufrieden	gering	1 Sch. (ab 11 Einh.)	-50% Wiss.
Demokratie	FR 1:2	-	1 Sch.	+1 Handel

Regierung	Max. Steuerrate	Besonderes
Despotismus	60%	-
Monarchie	70%	-
Republik	80%	Senat
Kommunismus	80%	Veteranen-Spione
Fundamentalismus	80%	Fanatische Einheiten
Demokratie	100%	Senat, keine Bestech.



Auflösen von Einheiten in den betreffenden Städten beschleunigt werden. Bei Stadtverbesserungen wandert die Hälfte des ursprünglichen Produktionswertes der jeweiligen Einheit in das aktuelle Projekt - Karawanen und Transporter unterstützen dagegen den Bau von Weltwundern mit ihrem vollen Schilderwert. Während des Bauvorgangs sollte ein Wechsel nur innerhalb der Bereiche Stadtverbesserungen, Einheiten oder Weltwunder erfolgen, da eine Umstellung zwischen diesen Abteilungen mit einem Produktionsverlust von 50% bestraft wird. Weltwunder sind leider einzigartig und bringen teilweise enorme Vorteile mit sich, weshalb Sie dem Computer-Gegner nicht gestatten sollten, selbige zuerst zu bauen. Sobald ein computergesteuerter Mitbewerber um die Imperiumskrone den Grundstein für ein Weltwunder legt (was glücklicherweise gemeldet wird), heißt es speichern und gegebenenfalls selbst die Schaufel auspacken. Nachdem Sie die geeignete Stadt gefunden und alle benötigten Zivilisationsverbesserungen im Handgepäck haben, müssen alle nur denkbaren Ressourcen bereitgestellt werden. Neben dem Einsatz von Karawanen und Transportern oder Finanzspritzen bietet sich das Verschicken von Siedlern an, die in der jeweiligen Zielstadt zur Schilderproduktion verwendet werden können. Wenn der Computer trotzdem als erster Richtfest hält, hilft nur noch eine Taktik:

KORRUPTION UND VERSCHWENDUNG

Das Handels- und Industriepotential einer Stadt kann abhängig von der gewählten Regierungsform und der Distanz zur Hauptstadt des Spielers unter Umständen nicht voll ausgeschöpft werden. Der Grad der Korruption wird dabei errechnet, indem man das Handelseinkommen einer Stadt und den Entfernungsaspekt in Beziehung setzt zur Regierungsform. Je höher dabei der Handel und die Entfernung zur Hauptstadt ist und je korrupter die Regierung, desto größer wird der Handelsverlust ausfallen. Ähnliches gilt für die Höhe der Schilderproduktion, die der Verschwendungssucht zum Opfer fällt. Abhilfe schafft eine Änderung der Regierungsform oder der Hauptstadtlage - letztere sollte möglichst immer im Zentrum des Heimatkontinents liegen.



DAS STADTMENU BLIEB NAHEZU UNVERÄNDERT.

Auf einen Blick:
- Industrie und Handel
- Glückliche Bürger

Kriegserklärung provozieren und die Stadt dem eigenen Machtbereich einverleiben. Haben Sie erst einmal alles Wichtige gebaut, drosseln Sie die Produktion auf ein Minimum und bauen unnütze Anlagen, die sofort nach der Fertigstellung verkauft werden. Unnötige und meistens teure Verbesserungen sollten keinesfalls aufrechterhalten, sondern gnadenlos abgestoßen werden. Befindet sich der Hoover-Damm in Ihren Händen, können Sie getrost die betreffenden Kraftwerke zu Geld machen. Wenn eine Stadt mit vielen Verbesserungen höchstwahrscheinlich vom Gegner überrannt wird, bietet sich ein Sonderschlußverkauf mit den teuersten Anlagen an. Dies funktioniert zwar nur einmal pro Runde und nicht bei Wundern, bringt jedoch zumindest etwas Geld in die Staatskasse.

Industrie und Handel

Der Aufbau von Industriezentren führt mittelfristig zu einem Umweltproblem, da eine überhöhte Produktion von Schildern, kombiniert mit einer dichten Bevölkerung, verschmutzte Felder im Stadtbereich verursachen kann. Eine drohende Verschmutzung wird durch das vermehrte Auftauchen von Schornsteinen in der Stadtübersicht angezeigt und sollte mit der Installation von Wasser-, Solar- oder Atomkraftwerken bzw. Recycling-Anlagen beantwortet werden - Smog durch die Bevölkerung ist ab der Industrialisierung möglich und kann durch öffentliche Verkehrsmittel verhindert werden. Weitere Ursachen für das Aufkommen verschmutzter Felder ist ein Atomunfall (bis zur Entdeckung der Fusionskraft möglich) oder ein Atomangriff eines aggressiven Gegners. Verschmutzte Gebiete bringen nur 50% ihres ursprünglichen Ertrages und sollten durch den Einsatz von Siedlern/Ingenieuren beseitigt werden - ansonsten droht eine globale Erderwärmung. Städte mit Atomkraftwerken sollten im übrigen nie Opfer einer Revolte sein, da Sie sonst mit Sicherheit Zeuge eines Atomunfalls werden. Im Zuge der Erfindung des Handels ist der Bau von Karawanen möglich, die für die Errichtung von Handelsrouten notwendig sind. Jede Stadt kann bis zu drei solcher Routen unterhalten und sollte dies auch möglichst tun, da Sie dort mit relativ wenig Aufwand einen ständigen Handelsbonus erreichen können. Über Angebot und Nachfrage bestimmter Güter informiert dabei das Handelsbe-




WELTWUNDER KÖNNEN NUR EINMAL AUF DER WELT ERRICHTET WERDEN, DER BAUMEISTER HEIMST DAFÜR DEN RUHM EIN.

GLÜCKLICHE BÜRGER

Im Spielverlauf werden die Städte immer größer und die Bürger in der Regel immer depressiver. Je nach Schwierigkeitsgrad sind 1-6 Bewohner in jeder Stadt anfänglich gutgelaunt - wer mit einem hohen Schwierigkeitsgrad spielt, wird sich also von Anfang an mit dem Problem beschäftigen müssen, seine Untertanen bei Laune zu halten. Eine Revolte droht dann, wenn die Zahl der unglücklichen die der glücklichen Bürger übersteigt (zufriedene Gesellen und Spezialisten zählen nicht mit). Die gröbste Maßnahme besteht in der Veränderung der Steuerrate zugunsten der Luxusgüter-Produktion - in einer Republik oder Demokratie sollte die Luxusrate bei 20% liegen. Sind nur einzelne Städte betroffen, bieten sich wesentlich differenziertere Möglichkeiten der Einflußnahme an. Zum einen können Bewohner von der Produktion abgezogen und zu Entertainern umfunktioniert werden - die Produktion von zwei Luxusgütern besänftigt einen Untertanen. Hierbei sind jedoch die Opportunitätskosten zu beachten, die durch den Produktionsverzicht entstehen; ein gut genutztes Handelsfeld kann ebenfalls Luxusgüter hervorbringen. Daneben gibt es auch bauliche Maßnahmen, die einen positiven Einfluß auf die Bürgerlaune haben. Während Tempel, Kathedrale, Kolosseum und Gerichtshof (in einer Demokratie) direkt die Glücklichkeit steuern, verbessern Marktplatz, Bank und Börse die Steuer- und Luxusproduktion um jeweils 50%. Die Wunder Hängende Gärten, Frauenwahlrecht, Bachs Kathedrale und Krebsheilung steuern ebenfalls das Wohlbefinden der Stadtbewohner. Um bei einer Übernahme einer feindlichen Stadt nicht gleich auf mürrische Zeitgenossen zu treffen, sollten Sie einen Diplomaten zum Einsatz kommen lassen und die Niederlassung „einkaufen".









Auf einen Blick:
- Die Qual der Wahl
- Diplomatisches Vorgehen
- Tastaturbelegung
- Einheiten-Allerlei

rater-Menü. Im Idealfall errichten Sie eine Handelsverbindung zwischen zwei Städten, die jeweils dasjenige Gut nachfragen, das die andere Stadt anbietet - auf diese Weise sparen Sie sich den Bau einer Karawane. Grundsätzlich ist nur mit den Städten Handel möglich, die auch im Aufklärungsbereich des Spielers liegen - es lohnt sich also immer, die Spielwelt weitgehend zu erkunden. Wenn eine Karawane die Zielstadt erreicht, erhält der Spieler einen sofortigen Geldbonus und die Ursprungsstadt einen dauerhaften Handelsbonus. Das zusätzliche Handelseinkommen wird nach folgender Formel berechnet: Handel Ursprungsstadt + Handel Zielstadt + 4 geteilt durch 8. Sind die beteiligten Städte im Besitz des Spielers, wird das Einkommen um 50% reduziert. Sie können anhand der Formel ablesen, daß der dauerhafte Handelsbonus dynamischer Natur ist und mit dem Ausbau der Handelskapazitäten der Städte ansteigt. Neben Handelsgütern können Sie auch Nahrung verschicken und auf diese Weise unterernährte Städte mit überschüssigen Mahlzeiten versorgen.

Die Qual der Wahl

Haben Sie erst einmal alle Regierungsformen erfunden oder sich den Eiffelturm gegönnt, stehen Sie vor der wichtigen Entscheidung, welche Form der Verwaltung installiert werden soll. Ist Ihr grundsätzlicher Kurs eher militärischer Natur, kommt nur der Despotimus und mit Einschränkungen auch der Fundamentalismus in Frage; eine andere Strategie erfordert die Wahl der Demokratie oder der Republik. Militärische Operationen sind mit einer despotischen Regierung deshalb einfacher durchzuführen, da der Unterhalt von Einheiten nur dann ansteht, wenn sie in ihrer Heimatstadt die Zahl der Bewohner übersteigen - dies kann jedoch durch eine Umverteilung der Truppen leicht umgangen werden. Nachteilig wirkt sich natürlich der Handelsverlust durch den hohen Korruptionsgrad und die eingeschränkte Effizienz der Felder mit mehr als drei Icons aus. Im Fundamentalismus können 10 Einheiten pro Stadt ohne Kosten stationiert werden, wobei fanatische Einheiten völlig asketisch leben und niemals Schilder verbrauchen. Die Bevölkerung wird niemals unglücklich, weshalb Gebäude, die die Glücklichkeit steuern, Gold produzieren. Leider verringert sich die Wissenschaftsleistung der gesamten Zivilisation um 50%, weshalb ein dauerhafter Einsatz des Fundamentalismus nur bei einem Globalfeldzug gegen eine überschaubare Gegnerzahl Sinn macht. Republik und Demokratie servieren beide einen schmackhaften Handelsbonus auf Feldern, die dem Austausch von Gütern gewidmet sind. Während in einer Demokratie der Senat eine bedeutendere Rolle in außenpolitischen Fragen spielt, kämpft die Republik mit einem mittleren Grad an Korruption und Verschwendung. Sind Ihre Städte relativ eng auf einem Kontinent versammelt, dürfen Sie jedoch guten Gewissens die Republik als Regierungsform ausrufen. Ein wichtiger Aspekt im Bürger-Management stellt der „Wir lieben den Spieler"-Tag dar, der in einzelnen Städten verkündet werden kann. Erste Voraussetzung für diesen Freudentag ist eine Stadt mit mindestens drei Bewohnern. Darüber hinaus darf sich kein unglücklicher Zeitgenosse in der Stadt aufhalten und die Zahl der glücklichen muß die der zufriedenen Bürger übersteigen. Wird dieser Zustand aufrechterhalten, fallen die Effekte je nach Regierungsform unterschiedlich aus. Eine despotische Regierung darf sich dann über den Wegfall des Ressourcen-Malus freuen, während Monarchen, Kommunisten und Fundamentalisten einen Handelsbonus von +1 bei entsprechend genutzten Feldern erhalten. Republikaner



SO BEGINNT JEDE ZIVILISATION, EIN KUHDORF MIT PALAST. BALD WIRD DER WALD GERODET UND HÄUSER GEBAUT.

TASTATURBELEGUNG

Erfahrungsgemäß sind die meisten Aktionen in Civilization 2 sinnvollerweise mit der Maus durchzuführen. In einigen Situationen kann es jedoch von Vorteil sein, wichtige Hotkeys zu benutzen.

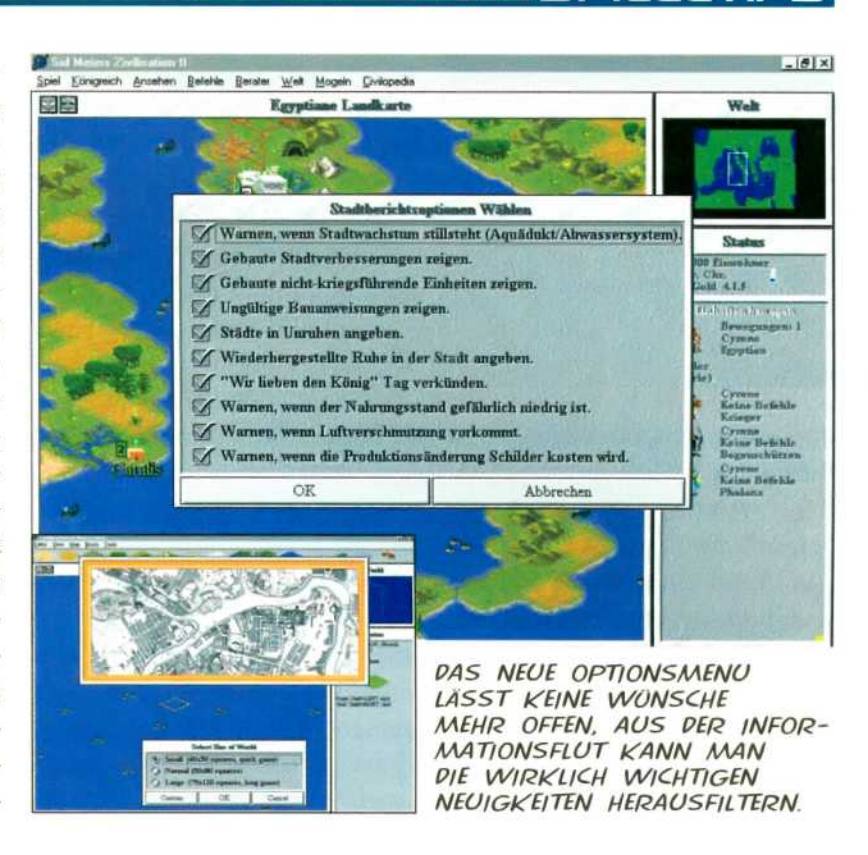
Aktion	Taste
Steuerrate bestimmen	Shift T
Einheit aktivieren	A
Befehl zurückstellen	W
Keine Befehle	Leertaste
Bewegung	G
Straße/Schienenweg bauen	R
Bewässerung	I
Minenbau	M
Verschmutzung beseitigen	P
Einheit befestigen	F
Heranzoomen	Z
Max. heranzoomen	Ctrl Z
Wegzoomen	X
Max. wegzoomen	Ctrl X
Terraingitter	Ctrl G
Ansicht zentrieren	C



ANHAND DER DEMOGRAPHISCHEN DATEN KANN MAN SICH MIT DEN GEGENSPIELERN AM BESTEN VERGLEICHEN.

und Demokraten werden mit einem Bevölkerungswachstum in der jeweiligen Stadt konfrontiert, solange die Kornspeicher mit Nahrung gefüllt sind und die allgemeinen Bedingungen Gültigkeit besitzen.

Diplomatisches Vorgehen
Ihre Erfolge auf diplomatischem Terrain hängen grundsätzlich von Ihrer eigenen Reputation und von der Persönlichkeit Ihres Gegenübers ab. Holzhammer-Methoden sind hierbei jedoch kaum angesagt, da Civ2 sehr differenzierte Diplomatie-Möglichkeiten anbietet. Treffen Sie zum ersten Mal auf eine gegnerische Nation, ist ein Friedensvertrag die richtige Taktik; anschließend wird ein Diplomat mit der Errichtung einer Botschaft beauftragt, um die Entwicklungen des Gegners jederzeit mitverfolgen zu können. Im Zeitverlauf ergeben sich zwangsläufig bestimmte Konstellationen, die den Abschluß von Allianzen oder Kriegserklärungen erfordern. Ansonsten sollten Sie einen goldenen Mittelweg einschlagen, der mit etwas Taktik und Feingefühl nicht zum Balanceakt ausarten muß. Große Bedeutung hat Ihr Ruf, bestimmte Abkommen einzuhalten - sind Sie als wortbrüchiger Genosse bekannt, werden Sie sich sehr schnell in außenpolitischer Isolation wiederfinden. Diplomatische Vergehen werden nur dann etwas mil-



DAS NEUE OPTIONSMENU LÄSST KEINE WÜNSCHE MEHR OFFEN. AUS DER INFORMATIONSFLUT KANN MAN DIE WIRKLICH WICHTIGEN NEUIGKEITEN HERAUSFILTERN.

EINHEITEN-ALLERLEI

Im Laufe der Jahrhunderte tummeln sich teils sehr unterschiedliche militärische und zivile Einheiten auf dem Spielbildschirm. Deshalb vermittelt folgende Aufstellung Angriffs- **(A)** und Verteidigungswerte **(V)**, Trefferpunkte **(T)**, Feuerkraft **(F)** sowie Bewegungspunkte **(B)** aller Boden-, Luft- und Marineeinheiten.

Marine	**A**	**V**	**T**	**F**	**B**
Aegis-Kreuzer	8	8	3	2	5
Flugzeugträger	1	9	4	2	5
Fregatte	4	2	2	1	4
Galleone	0	2	2	1	4
Karavelle	2	1	1	1	3
Kreuzer	6	6	3	2	5
Kriegsschiff	12	12	4	2	4
Marines	8	5	2	2	1
Panzerschiff	4	4	3	1	4
Transporter	0	3	3	1	5
Trireme	1	1	1	1	3
U-Boot	10	2	3	2	3
Zerstörer	4	4	3	1	6

Lufteinheiten	**A**	**V**	**T**	**F**	**B**
Bomber	12	1	2	2	8
Fallschirmjäger	6	4	2	1	1
Hubschrauber	10	3	2	2	6
Kampfflugzeug	4	2	2	2	10
Cruise Missile	20	0	1	3	12
Nukleare Rakete	99	0	1	1	16
Stealth Bomber	14	3	2	2	12
Stealth Jäger	8	3	2	2	14

Bodentruppen	**A**	**V**	**T**	**F**	**B**
Artillerie	10	1	2	2	1
Bergtruppen	5	5	2	1	1
Bogenschütze	3	2	1	1	1
Diplomat	0	0	1	1	2
Dragoner	5	2	2	1	2
Elefant	4	1	1	1	2
Entdecker	0	1	1	1	1
Fanatiker	4	4	2	1	1
Haubitze	12	2	3	2	2
Ingenieure	0	2	2	1	2
Kanone	8	1	2	1	1
Karawane	0	1	1	1	1
Katapult	6	1	1	1	1
Kavallerie	8	3	2	1	2
Kreuzzügler	5	1	1	1	2
Krieger	1	1	1	1	1
Legion	4	2	1	1	1
LKW	0	1	1	1	2
Mech. Infanterie	6	6	3	1	3
Musketiere	3	3	2	1	1
Panzer	10	5	3	1	3
Partisanen	4	4	2	1	1
Phalanx	1	2	1	1	1
Reiter	2	1	1	1	2
Ritter	4	2	1	1	2
Schützen	5	4	2	1	1
Siedler	0	1	2	1	1
Speerkämpfer	1	2	1	1	1
Streitwagen	3	1	1	1	2



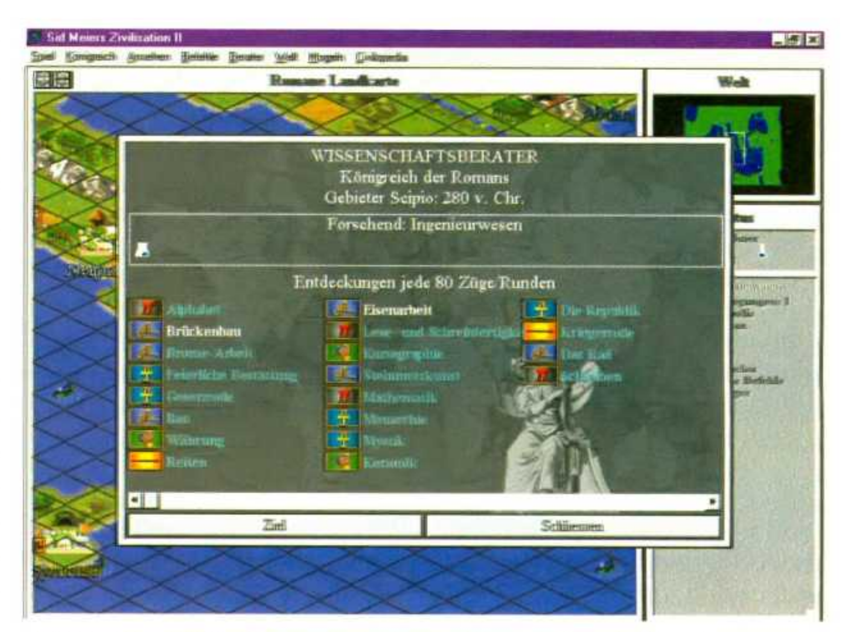


Auf einen Blick:
- Spy versus Spy
- Bewegungsfreiheit
- Verteidigungs-strategien
- Attacke
- Weltwunder
- Militär-Unterhaltung

der aufgenommen, wenn Sie im Besitz des Eiffelturms sind oder den Fundamentalismus als Staatsform unterstützen. Je nach Persönlichkeit und Stellung des Computergegners gilt es, einmal geschlossene Friedensverträge oder Allianzen in zeitlichen Abständen zu pflegen. Schwächere Gegner sollten regelmäßig Geschenke von Ihnen erhalten, während stärkere Vertragspartner durchaus angepumpt werden können. Gegnerische Wünsche nach militärischen Errungenschaften sollten nur dann erfüllt werden, wenn diese keinen aggressiven Persönlichkeit hat. Wenn Sie zu viele Allianzen eingegangen sind, werden Sie ständig zu Kriegshandlungen gezwungen - ein gut gepflegter Friedensvertrag läßt Ihnen mehr außenpolitische Handlungsfreiheit.

Spy versus Spy

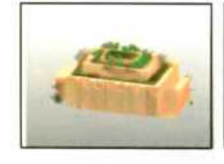
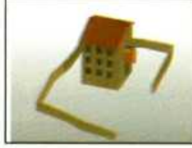
Diplomaten bzw. Spione können, richtig eingesetzt, ein ganzes Spiel entscheiden. Anstatt Dutzende von militärischen Einheiten zu produzieren und loszuschicken, genügt manchmal der Einsatz eines Diplomaten, um dasselbe Ziel zu erreichen. Grundsätzlich sollte vor einer geplanten Aktion immer gespeichert werden, da die Wahrscheinlichkeit eines Fehlschlages mit steigendem Schwierigkeitsgrad des Auftrages zunimmt. Einheiten bestechen (vorzugsweise einzelne Aufklärer), Botschaften errichten und Stadterkundungen gehören zu den Standardaufgaben des Diplomaten - darüber hinaus sollte er in wichtigen Städten stationiert werden, um den Bestechungsversuch einer gegnerischen Einheit verhindern zu können. Das Klauen von Errungenschaften (nur 1x pro Stadt möglich), Sabotage-Akte und das Auslösen von Revolten bedeuten für den Diplomaten selbst im Erfolgsfall, daß er sich von der Landkarte verabschiedet; Spione werden nur in die nächste freundliche Stadt teleportiert. Mögliche Sabotage-Ziele sind beispielsweise Stadtmauern, Fabriken oder Besänftigungsanlagen. Das Vergiften von Wasser oder das Einschmuggeln von Nuklearwaffen bleibt jedoch dem Tatendrang des Spions überlassen. Das ideale Opfer einer Revolte ist eine relativ schwache Stadt, die keine Stadtmauer ihr eigen nennt und nicht als Stützpunkt verwendet werden soll. Der Spieler plättet mit seinen Einheiten die vorhandenen Verteidigungsarmeen, nimmt die Stadt aber nicht ein. Der Gegner kauft jede Runde eine neue Einheit, die wiederum geplättet wird, bis die Bevölkerung auf zwei Einheiten geschrumpft ist. Der Gegner geht dabei pleite, die Stadt macht einen Aufstand und der Diplomat des Spielers kauft sie für ein Butterbrot ein - nun kann man alle Verbesserungen verscherbeln und seine Kasse damit auffüllen. Teurer wird die Übernahme, wenn ein Gerichtsgebäude in der betreffenden Stadt steht oder Kommunisten am Werk sind. Stellt der Angriff auf die Stadt ein diplomatisches Vergehen dar, sollte der doppelte „Kaufpreis" für die Stadt bezahlt werden, um den Mantel des Schweigens über die Aktion aus-



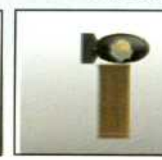
WENN DIE NÄCHSTE ENTDECKUNG AUSGEWÄHLT WERDEN MUSS, KANN MAN NUN EIN LANGFRISTIGES FORSCHUNGSZIEL ANGEBEN. DIE NÖTIGEN ZWISCHENSCHRITTE WERDEN VOM COMPUTER ANGEGEBEN, LANGES SUCHEN ENTFÄLLT KOMPLETT.

WUNDER DER WELT

Wunder gibt es immer wieder, aber nicht alle sind von spielerischer Bedeutung. Die wichtigsten Weltwunder finden sich mit ihren Haltbarkeitsdaten in nachstehender Tabelle.

Wunder	Bedeutung	Haltbarkeit
Adam Smith	Bezahlt Gebäude mit 1 Gold Unterhalt	unbegrenzt
Kopernikus	Wissenschaft in einer Stadt +50%	unbegrenzt
Eiffelturm	Mildert diplomatische Vergehen	unbegrenzt
Frauenwahlrecht	Polizeiwache in jeder Stadt	unbegrenzt
Freiheitsstatue	Jede Regierungsform ohne Anarchie	unbegrenzt
Große Mauer	Stadtmauer in allen Städten	bis Metallurgie
Häng. Gärten	1 Zufriedener in allen Städten glücklich	bis Eisenbahn
Hoover-Damm	Wasserkraftwerke in allen Städten	unbegrenzt
Isaac Newton	Wissenschaft in einer Stadt x2	unbegrenzt
J.S. Bach	2 Unglückliche pro Stadt zufrieden	unbegrenzt
Krebsheilung	1 Zufriedener pro Stadt glücklich	unbegrenzt
Leonardo	Updaten von veralteten Einheiten	bis Automobil
Leuchtturm	Bew. +1/Veteranenschiffe/Offenes Meer	bis Magnetismus
Magellan	Bew. +2	unbegrenzt
Pyramiden	Kornspeicher in jeder Stadt	unbegrenzt
Seti	Wissenschaft in jeder Stadt x2	unbegrenzt
Sun Tzu	Produktion von Veteraneneinheiten	bis Mob. Kriegsfhr.

zubreiten. Ganz wichtig: demokratische Gegner widerstehen jeglichen Bestechungsversuchen.

Bewegungsfreiheit

Landschaftsgegebenheiten und diplomatische Zwänge schränken Ihre Einheiten in ihrem Bewegungsdrang ein. Schiffe können abhängig vom Entdeckungsfortschritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 10%-50% auf hoher See untergehen, wenn Sie nicht gerade glücklicher Besitzer des Leuchtturm-Wunders und damit solche Sorgen los ist. Landtruppen mit der größten Bewegungsreichweite sind Bergtruppen, Entdecker, mechanisierte Infanterie, Panzer, Partisanen und Spione. Diplomaten, Ingenieure, Karawanen sowie LKWs. Partisanen und Spione können sich darüber hinaus noch völlig frei auf feindlichem Boden bewegen. Die Errichtung von Flughäfen erlaubt den Aufbau von Luftbrücken, so daß Truppen innerhalb einer Runde zwischen solchen Städten verschoben werden können und einsatzbereit sind - Voraussetzung dafür ist die Entwicklung kombinierter Waffen. Fallschirmjäger können schließlich bis zu 10 Felder von ihrem Stützpunkt entfernt landen und dort gegnerische Einheiten bekämpfen. Eine ganz einfache Möglichkeit, eigene Armeen hinter feindliche Linien zu schmuggeln, ist der Einsatz eines Diplomaten als „Aufklärer". Dazu bewegen Sie den Botschafter einfach ein Feld vor und ziehen die militärischen Einheiten nach - so können Sie felderweise Feindesland durchqueren und bekommen keinen Ärger mit Ihren Mitmenschen.

Verteidigungsstrategien

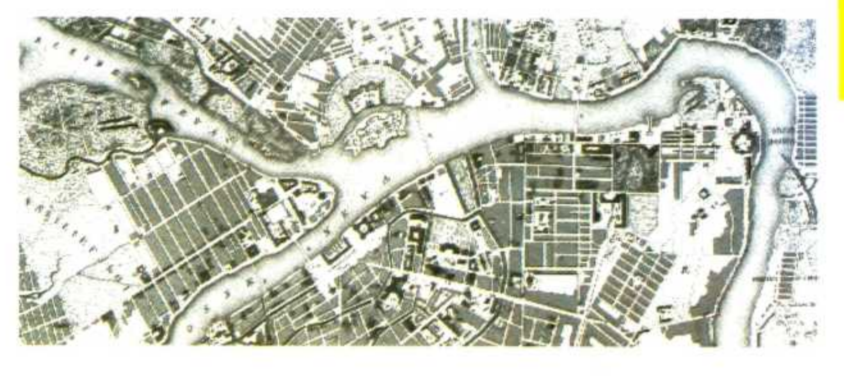
Ihre Städte stellen natürlich lohnende Ziele für gegnerische Angriffsgelüste dar und sind deshalb immer ausreichend zu schützen. Die Errichtung von Stadtmauern verdreifacht beispielsweise den Verteidigungswert der stationierten Einheiten gegen Bodenangriffe und ist nur bei einem Angriff von Haubitzen ohne Wirkung. Außerdem verhindern Mauern die Dezimierung der Bevölkerung, wenn eine verteidigende Einheit das Zeitliche segnet. Küstenbefestigungen verdoppeln die Verteidigungskraft gegen Küstenbombardements, während SAM-Batterien dasselbe gegen Luftangriffe bewirken (mit Ausnahme von Nuklear-Angriffen). Um einen Pearl-Harbor-Effekt zu vermeiden, lohnt sich darüber hinaus die Stationierung von Flugeinheiten in Küstenstädten; Bombenangriffe werden durch die Anwesenheit von Jägern entschärft, da sie die Verteidigungskraft vervierfachen. Eine SDI-Anlage schützt eine Stadt vor Nuklear-Angriffen, kann jedoch nichts gegen den Atomschmuggel von Spionen ausrichten. Der eigentliche Kampfverlauf wird vom Computer nach einem bestimmten Schema errechnet. Grundsätzlich werden Angriffs- und Verteidigungswerte der betreffenden Einheiten verglichen, der Sieger einer Runde bestimmt und dessen Feuerkraft von den Lebenspunkten des Verlierers abgezogen - bis der Gesamtkampf einen Sieger gefunden hat. Wenn der Angriffswert einer Einheit doppelt so groß ist wie der Verteidigungswert der anderen, so bedeutet das auch, daß sie mit doppelt so hoher Wahrscheinlichkeit eine Kampfrunde gewinnt. Daneben gibt es zahlreiche Modifikationen dieser Werte: Veteranen-Einheiten erhalten beispielsweise einen Bonus von 50% auf Angriff und Verteidigung, befestigte Einheiten verteidigen mit einem Bonus von 50%, und das jeweilige Kampfterrain hat ebenfalls Auswirkungen auf die Defensiv-Fähigkeiten. Dem Aufbau von Festungen als Zwischenlager kommt in diesem Zusammenhang große Bedeutung zu, da diese zum einen die Verteidigung verdoppeln, zum anderen aber auch verhindern, daß sich gestapelte Einheiten durch den Verlust einer Armee komplett vom Spiel verabschieden. Angeschlagene Einheiten bewegen sich nicht mehr so schnell und sollten in der nächsten Stadt repariert werden.

Attacke!

Anstatt alle Bodentruppen über Land zum Gegner zu schicken, können Sie diese auch in Trimeren, Karavellen, Galleonen oder Fregatten verladen. Lufteinheiten können mittels eines Flugzeugträgers in gefährliche Zonen gebracht werden, während U-Boote in der Lage sind, Marschflugkörper zu transportieren. Unterseeboote sind nur von Zerstörern, (Aegis-)Kreuzern und Hubschraubern zu sehen - ein Vorstoß in feindliches Gebiet sollte also immer mit Kombipacks erfolgen (beispielsweise Kriegsschiff + Heli). Ist der Gegner im Besitz einer maritimen Übermacht, schicken Sie einfach einen kleinen Köder aus und warten darauf, daß er größere Verbände gesammelt zur vermeintlich leichten Beute schickt - eine gut plazierte Nuklearwaffe räumt sehr schnell mit dieser Vormachtsstellung auf. Bekriegen sich im übrigen eine Land- und eine Marineeinheit, so sinkt die Feuerkraft der Truppen auf den Wert 1 ab. Das Luftwaffenarsenal umfaßt Bomber, Jäger,

MILITÄR-UNTERHALTUNG

Je nach gewählter Regierungsform ist die Aufrechterhaltung der Militär-Truppen mehr oder weniger schilderaufwendig. Droht die Industrie-Produktion einer Stadt aufgrund der Stationierung von Militär rückläufig zu werden, wird es höchste Zeit für einige Sondermaßnahmen. Neben einer Änderung der Regierungsform bietet sich der Bau einer neuen Stadt an, um die überschüssigen Einheiten nach einer gewissen Aufbauzeit dort hin zwangszuversetzen. Kurzfristige Abhilfe kann eine Veränderung der Heimatstädte von Einheiten bringen, um auf diese Weise eine Gleichverteilung von Truppen zwischen den einzelnen Städten zu erreichen. Präventivmaßnahmen sind das Bestechen von feindlichen Einheiten, die weit weg von den eigenen Städten angetroffen werden - Sie erhalten so Armeen, die keine Heimatstadt haben und dementsprechend auch keinen Unterhalt benötigen. Außerdem kann das Aufsuchen von Barbarendörfern Söldnereinheiten hervorbringen, die bei geeigneter Entfernung ebenfalls heimatlos sind.





Auf einen Blick:
- Unendliche Weiten
- Online

Helikopter und Missiles. Jäger müssen ihren Zug in einer Stadt mit Flughafen, einer Luftbasis oder auf einem Flugzeugträger beenden, sind in der Zahl der Angriffe ansonsten jedoch nicht beschränkt. Bomber dürfen nur einmal angreifen und fliegen anschließend wieder zu einem geeigneten Stützpunkt zurück - ein Angriff während des Rückfluges bedeutet den Absturz der Maschine. Wird eine Gruppe von Bodentruppen von einem Bomber begleitet, kann diese nur von einem Jäger angegriffen werden - gegnerisches Bodenvolk schaut dabei in die Röhre. Helis greifen einmal pro Runde an, müssen jedoch nicht nachtanken - dafür erleiden sie einen schleichenden Schaden und müssen beizeiten repariert werden. Missiles schlagen nur einmal zu, können notfalls aber zu Luftbasen, U-Booten, Trägern oder befreundeten Städten umgeleitet werden.

Ein stärkerer Computer-Gegner kann dadurch entnervt werden, indem Sie seine Bewässerungsanlagen, Minen oder Straßen zerstören - besonders letztere Methode behindert den Feind, da sein Truppennachschub gebremst wird. Das genüßliche Auseinandernehmen einer gegnerischen Stadt sollte ungefähr folgenden Ablauf haben. Mit einem Musketier wandern Sie neben eine feindliche Stadt und graben sich ein. Auf dieses Feld baut ein Siedler dann ein Fort und eventuell eine Straßenverbindung zum Standort der übrigen Truppen. Nun ziehen Sie Kanonen und Diplomaten in die Festung und zerstören mit Hilfe der letztgenannten Einheiten eventuelle Stadtmauern. Nach dem Bombardement durch die Kanonen zieht der Musketier in die Stadt und hißt Ihre Flagge.

Unendliche Weiten

Am Ende einer Zivilisation steht die Erforschung und Entwicklung eines Raumschiffes auf dem Programm, um die Kolonisierung ferner Planeten zu ermöglichen. Ein Raumschiff besteht aus Komponenten und Modulen, die wiederum von Strukturen zusammengehalten werden. Die Plastik-Erfindung erlaubt den Bau von Antriebs- und Treibstoff-Komponenten, die jeweils 160 Schilde kosten. Je mehr Antriebsteile das Raumschiff hat, desto schneller fliegt es und desto wahrscheinlicher wird das Überleben der Kolonisten an Bord - für jeden Antrieb benötigt der Spieler aber auch eine Treibstoffkomponente. Module stehen mit der Supraleiter-Entdeckung auf dem Bauplan und umfassen Bevölkerungs-, Lebenserhaltungs- und Sonnenkollektor-Teile - letzteres Bauteil kann zwei andere Module mit Strom versorgen. Ein Bevölkerungsmodul ermöglicht die Mitnahme von 10.000 Kolonisten und muß mit jeweils einem Lebenserhaltungssystem ausgestattet werden - ansonsten kann es sein, daß der Bonus für die überlebenden Weltraumreisenden eher gering ausfällt. Alle Module kosten im übrigen je 320 Schilde und gehören damit zur Kategorie „megateuer". Damit Komponenten und Module nicht auseinanderfallen, müssen sie durch Strukturen verbunden werden, was jeweils 80 Schilde in Anspruch nimmt und ab der Raumflug-Entdeckung möglich ist. Alle Einzelteile eines Raumschiffs sind möglichst in Industriezentren zu bauen und eventuell durch die Aufgabe von Einheiten in den jeweiligen Städten oder den Einsatz von Geldreserven zu unterstützen. Je nach Baufortschritten der übrigen Konkurrenten und zeitlichem Verlauf sollten Sie ein Mega-Raumschiff bauen, um einen entsprechenden Bonus einzusacken.

Thilo Bayer

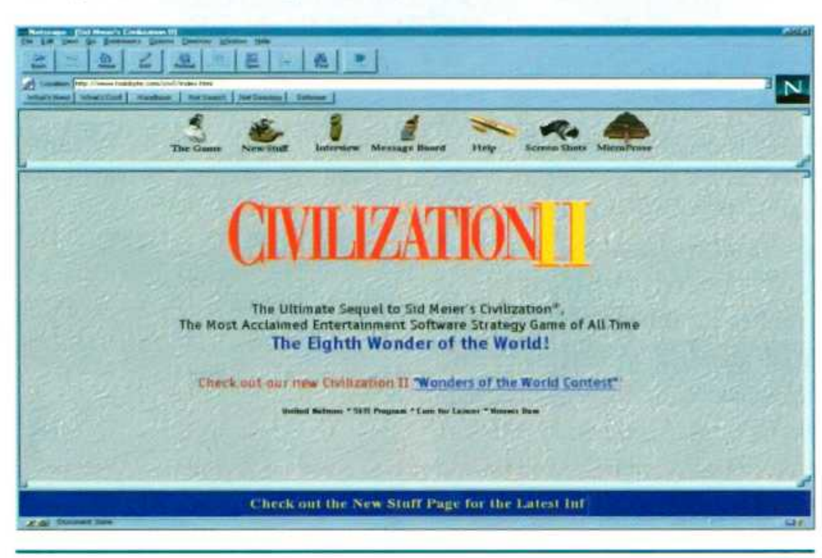


ZUR BESSEREN ORIENTIERUNG LÄSST SICH DIE KARTE BELIEBIG ZOOMEN UND ZUSÄTZLICH EIN GRID EINBLENDEN.



Online

Natürlich finden sich in den üblichen CompuServe-Foren wie GAMERS, dem GAME DEVELOPMENT FORUM oder dem deutschen Computerspiel-Forum zahlreiche Civilization-Strategen, die mit Rat und Tat zur Seite stehen. Internet-Surfer sollten einmal einen Blick auf folgende Seite werfen:
`http://www.holobyte.com/civII/index.html`





HIER EIN STARK VERGRÖSSERTER KARTENAUSSCHNITT, AUF DEM DIE EINHEITEN SCHÖN DETAILLIERT ZU SEHEN SIND.

Bestellinfo

① ☎ 0831/511 67-0
② Telefax 0831 / 511 67-1
③ Compuserve 100106,3111
④ ✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder telefonische Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei
Preise Stand 13.3.96 - * = *noch nicht verfügbar am 13.3.*
N = Neu im Programm P = Preissenkung H = Hit, Supertitel

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Game It!

Spiel des Monats April:

Zork: Nemesis*

74,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Titel	Preis
C & C Mission CD	24,95
C&C 1 + Mission	99,95
Descent 2*	74,95
Die Fugger 2	74,95
Die Siedler 2*	69,95
NBA Live 96	74,95
Rise 2*	74,95
Silent Thunder*	79,95
Warcraft 2	69,95
Wing Commander 4	89,95

Preisknaller CD

solange Vorrat reicht

360 Compilation 24.95
7th Guest 19.95 H
Air Bucks 19.95 N
B 17 19.95
Battle Isle 1+Data1&2 19.95
Beneath a Steel Sky 24.95
Betrayal at Krondor 19.95 N
Bureau 13 29.95
Caesar 1 19.95
Campaign 19.95
Conspiracy 24.95
Creature Shock 19.95 H
Dawn Patrol 29.95
Der Clou Plus 29.95
Dream Web 29.95
Dune 2 29.95 H
Elite Plus 24.95
1 117 A 19.95
FIFA Soccer Classic 29.95 N
Flight of the Intruder 19.95
Flux 29.95
Formula 1 GP 29.95
Goblins 1+2 19.95
Gobblins 3 19.95
Harrier Jump Jet 19.95
Hell 19.95
Hellfire Zone 19.95
High Command 19.95
Indy Car Racing 19.95
Jurassic Park 19.95
King's Quest 6 19.95
Kyrandia 3 19.95
Little Big Adventure 29.95 N
Magic Carpet Plus 29.95 N
Manic Karts 29.95 N
Maniac Mansion 2 29.95
NHL 95 Classics 29.95
Noctropolis 29.95 H
Patriot 19.95
PGA Golf Classic 29.95
Police Quest 4 19.95 N
Populous2/Powermon. 29.95
Privateer 29.95
Railroad Tycoon 24.95
Rebel Assault 29.95 H
Return to Zork 29.95
Shadow of the Comet 24.95 N
Silent Service 2 19.95 H
Sim City enhanced 19.95 H
Simon the Sorcerer 1 29.95
Space Hulk 29.95
Space Quest 4 19.95
SSN 21 Seawolf 29.95
Strike Commander 29.95
Stunt Driver 19.95
Syndicate plus 29.95 H
System Shock 29.95 H
Team Yankee 19.95
TFX 29.95
Theme Park 29.95 N
Tornado 19.95
Ultima 1+2 Classic 29.95 H
Ultima 7 Classic 29.95 H
Walls of Rome 19.95
War in the Gulf 19.95
Wing Armada 29.95 H
Wing Commander 2 29.95 H

CD ROM

3D Lemmings 79.95
3D Ultra Pinball 59.95
5th Musketeer 59.95
11th Hour 79.95
Abuse* 64.95 N
Action Soccer 67.95
After Life* a.A. N
AH 64 Longbow* 79.95 H
Air Havoc Controller 64.95
Albion 74.95
Aliens 69.95
Alien Odysee 64.95
Alien Virus e. 59.95
Amerika / Civil War 69.95
Angel Devoid* 59.95 N
Anvil of Dawn 67.95
Apache Longbow 64.95
Arcade America 79.95 N
Arcade Classics 74.95
Ascendancy 74.95
Assault Rigs* 64.95
Asterix 64.95
ATF US* 79.95 N
Aztec: Empire of Blood* a.A.
Batman Forever 79.95
Battle Bugs 39.95
Battle Cruiser 3000AD* 59.95
Battle Ground Ardennes* a.A. N
Battle Ground Gettysburg* a.A. N
Battle Isle 2 + Data 69.95
Battle Isle 3 64.95
Battle Race* 77.95 N
Battles in Time 74.95
Beavis&Butthead 69.95 N
Berlin Connection* 89.95
Bermuda Syndrom 79.95
Big Red Racing 69.95 N
Bing 64.95
Bleifuss 49.95 H
Braindead 13 59.95
Buried in time 74.95
Burn Cycle 69.95
Burning Steel 4 64.95
Caesar 2 72.95 H
Capitalism 69.95 H
Carribbean Disaster 79.95
Carriers at War Compilation 69.95 N
Carrier Strike Force 74.95
Championship Man. 84.95
Chessmaster 4000 Win95 67.45
Chewy 54.95
Chronomaster 67.95 P
Civilisation 2000* a.A.
Civilisation Net 79.95
Claim to Power 79.95
Clayfighter 2* 79.95 N
Colony Wars 2492* 89.95
Combat Air Patrol 54.95
Comic Zone 54.95
Command & Conquer 79.95
Comm.&Conq. Data 24.95
Command Aces of t.Deep 69.95
Conqueror 1086 AD 69.95
Conquest of the New World* 79.95
Cronicles of the Sword* 74.95
Crusade 74.95
Crusader No Remorse 74.95

Preisaktion!

Titel	Preis
Fade to Black	29,95
King's Quest 7	34,95
Little Big Adv.	29,95
Magic Carpet +	29,95
NHL 95	29,95

Cyberia 2* 69.95
Cybermage 74.95
Cyberspeed Win95 74.95
D* 79.95
Daedalus Encounter 89.95
Daggerfall* 79.95
Dark Universe 72.95
Darker 74.95
Deadline 69.95
Death Gate* 69.95
Deathkeep AD&D* 64.95
DefCon 5* 74.95
Der Druidenzirkel 64.95
Der Patrizier 34.95
Der Planer + Data 34.95
Der Planer 2* 69.95
Der Seelenturm 64.95
Der Reeder 69.95
Descent 2* 79.95 N
Descent 2 Mission Builder* 37.95 N
Desert+Jungle Str. 44.95
Destruction Derby 84.95
Die Siedler 29.95
Die Siedler 2* 74.95
Dime City 77.95
Discworld 79.95
DSA 3: Schatten über Riva* 74.95
Dschungelbuch 3,5 44.95
Dungeon Keeper* 84.95
Dungeon Master 2 79.95
Earthsiege 2* 79.95 N
Earthworm Jim 2+1 64.95
Earthworm Jim Win95 62.95
Ecco the Dolphin* 54.95
Elfenbergers Fußballman.* 69.95 N
Elite 3 - neue Version! 77.95
Endorfun 59.95
Entomorph 69.95
Evocation 69.95
F 1 Manager 96* 69.95 N
Fade to Black 29.95 P
Fantasy General* 64.95
Fast Attack* 64.95
FIFA Soccer 96 74.95 H
FIFA 95 59.95
Fighter Duel 69.95
Flight of Amaz. Queen 74.95
Flight Commander 2 59.95
Flugsim's siehe Sonderfeld
Formula One GP 2* 94.95
Frankenstein 29.95 P
FX Fighter 72.95
Gabriel Night 2 dt.* 84.95
Games Cheats 27.95
-hilft immer zu gewinnen-
Gender Wars* 69.95
Gene Wars* 74.95
Golf siehe Sonderfeld
Gone Fishing 64.95
Grand Prix Manager 79.95
Great Naval Battles 3 69.95
Hammer of the Gods 69.95
Harpoon 2 Deluxe MM 72.95
Harvester* 89.95
Hattrick (Ikarion) 72.95
Heroes o Might&Mag 72.95
Hexen 49.95
High Seas Trader 64.95
Höhlenwelt 69.95
Hollywood Pictures 79.95
Hugo 3 64.95
Ice & Fire 69.95
Imperium Romanum 74.95
Indy Car Racing 2 69.95
Iron Assault 69.95
Jaguar Trilogy 39.95
Island Casino 69.95
Jagged Alliance dt. 79.95
Jazz Jackrabbit 59.95
Jewels of the Oracle 79.95
Jonny Bazookatone 64.95
Judge Dredd* 79.95 N
King's Quest 7 34.95 P
Kingdom of Magic 69.95
Kingdom: The far Reaches 84.95
Klik & Play 79.95
Knight's Chase 84.95

Lösungen ab DM 19,95

König der Löwen 3.5" 59.95
Last Dynasty 77.95
Leisuresuit Larry 1-6 79.95
Lion - Löwensim 69.95
Loadstar 74.95 N
Locus 89.95
Lords of the Realm 3.5 59.95
Lost Admiral 2 74.95
Lost Eden 69.95
Macchiavelli t. Prince 84.95
Mad News 64.95
Mad TV 2* 74.95
Made in Germany 59.95
MAG 69.95 N
Magic Carpet 2 44.95
Magic the Gathering 82.95 P
Marco Polo 64.95
Master of Magic 34.95 P
Master of Orion 2* 79.95 N
Mechwarrior 2 dt. 69.95 H
Mech 2 Data Disc 39.95 H
Mechwarrior 2 + Data* 79.95 H
Megaman X 59.95
Metal Lords* 77.95
Sim Life Classics 39.95
Sim Tower 69.95
Sim Town 64.95
Simon 2 + T-Shirt 64.95
Skaphander 54.95
Skunny 49.95
Slipstream 5000 64.95
Soccer Stars 96* 64.95
Space Bucks* 64.95 N
Space Marines 74.95
Space Quest 6 74.95
Spycraft* 79.95 N
St. Thomas 49.95
Star Control 3* a.A.
Star Gate 44.95
Star Trek siehe Sonderfeld
Steel Panthers 64.95
Stonekeep 87.95
Stone Racers 69.95
Strike Base 64.95
Stronghold 59.95
SU 27* 69.95
Super Star Wars* 59.95
Synergist* a.A.
T-MEK* 74.95 N
Talisman 69.95
Tank Commander 79.95
Teamchef 79.95
Tekwar 72.95
Tempest 2000 59.95
Terminal Velocity 64.95
Terminator Future Shock 69.95
Terra Nova* 69.95 N
TFX 2000 Eurofighter 79.95
Tie Fighter SVGA 59.95

In Österreich - Preise x 8 = ÖSch

Metal Marines 64.95
Micro Machines 2 64.95
Millenia* 59.95
Mile High Club 76.95
Mission Critical 69.95
Monopoly 59.95
Monty Python's Waste 79.95
Mortal Coil 62.95
Myst dt. 64.95
Mystic Midway 44.95
Nascar Track Pack 44.95
NBA Jam Tournament 79.95
NBA Live 96 74.95
Need for Speed 74.95 H
NHL 95 29.95 P
NHL Hockey 96 74.95 H
Offensive* 79.95 N
Oldtimer 39.95
Panzer General 1 29.95 P
Panzer General 2 69.95 H
PAWS 64.95
PC Games Cheats 27.95
-immer gewinnen-
Pelko* 64.95 N
Perfect General 2 69.95
Perfect General 2 Missions 44.95
Phantasmagoria 77.95
Pinball 95* 49.95 N
Pinball Dreams Deluxe 69.95
Pinball Illusions 56.95
Pinball Mania 54.95
Pinball World 72.95
Pinball Wizard 2000 59.95
Pirates! Gold 34.95
Pitfall Win95 69.95
Pole Position 79.95
Police Quest SWAT 69.95 H
Pool Champion Win95 64.95
Primal Rage 74.95
Prisoner of Ice 79.95
Pro Pinball:The Web 49.95 H
Prototype 74.95
Psycho Pinball 64.95
Radix 59.95 N
Railroad Tycoon Delux 79.95
RAN Soccer 69.95
RAN Trainer 2 69.95
Raven Project* 57.95 P
Rayman 69.95
Rebel Assault 2 edA 67.95 H
Rebel Assault 2 kD* 79.95 H
Red Ghost 79.95
Renegade 69.95
Revolution X* 79.95 N
Riddle of Master Lu dt* 79.95 P
Riddle of Master Lu e. 79.95
Ridge Racer 54.95 N
Ring der Nibelungen 59.95
Rings of Medusa Gold 74.95
Rise 2* 89.95 N
Rivers of Dawn 64.95
Road Warrior 59.95
Sam & Max 39.95
Santa Fe Mysteries* 64.95
Schleichfahrt* 74.95
Sensible GO* 59.95 N
Sensible World of Soccer 69.95
Shanghai Great Mom. 79.95
Shannara* 69.95
Shellshock* 69.95
Shivers 74.95
Shock Wave Win95* 69.95
Sid Meier Classics 79.95 H
Silent Hunter* 72.95
Silent Steel 99.95
Sim City 2000 Collection 82.95 H
Sim Isle 69.95
Tiny Troops* 64.95
The Dig e. 64.95
The Dig dt.* 79.95
This means War! 84.95
Thunderhawk 2 74.95
Thunderscape 64.95
The Hive 59.95
Thomas Blauer Adler* 79.95 N
Ticonderoga 74.95
Tilt 52.95
Toonstruck* a.A.
TOMCAT Alley 54.95
TOP GUN* 94.95
Torin's Passage 77.95
Total Distortion* 74.95
Track Attack* 79.95 N
Transport Tycoon Deluxe 79.95
Trivial Pursuit 74.95
Trophy Fishing 79.95
Tuneland 69.95
Turrican 2 54.95
TV Karriere 39.95
UEFA Champion Leag. 69.95
UFO 39.95
Under a killing Moon 69.95
Unnecessary Roughness 69.95
Urban Runner* 84.95
US Navy Fighters Gold 82.95
Vikings* a.A.
Virtual Karts 79.95
Virtual Pool 69.95
Vollgas 77.95
Wacky Wheels 49.95
War College (UMS3)* a.A.
Warcraft 1 e. 39.95 P
Warcraft 2 69.95
Warhammer 67.95
Werewolf vs. Comanche 69.95
Wetlands 54.95
Whales Voyage 2 69.95
Willi Lemke's Fußball Manag. 59.95
Wing Commander 3 79.95
Wing Commander 4 99.95
Wings of Glory 69.95
Wipeout 84.95
Witchaven 79.95
Wolf - die Simulation 69.95
Woodruff 62.95
World Cup Compilation 59.95
World of Business 59.95
Worms 59.95 H
WWF Wrestlemania 84.95
X-Wing Enhanced 69.95
Z* 69.95
Zone Raiders 89.95
Zork: Nemesis 74.95

Star Trek

25th Anniversary 24.95
Star Trek 2 24.95
Star Trek JR enhanced 79.95 N
Deep Space 9* 69.95
Klingon a.A.
Next Generation e. 64.95
Next Generation dt. 64.95
Omnipedia e. 74.95
Technical Manual e. 69.95
Audio Clips je 29.95 N
(Motion Picture, Virtual Reality, Next Generation)

Golf

Bernhard Langer Golf 54.95 P
Sensible Golf 49.95 P
PGA Tour Golf 96 74.95
PGA Tour Scenery 29.95
LINKS
Links 386 + 2 Plätze 59.95
Platz Belfry 49.95
Platz Castle Pines 49.95
Platz Cog Hill 49.95
Platz Devil's Island 49.95
Platz Firestone 49.95
Platz Mauna Kea 49.95
Platz Pelican Hill 49.95 N
Platz Pinehurst 49.95 N
Platz Prairie Dune 49.95
Platz Riviera 49.95
Platz Troon North 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95) 69.95
Flight unlimited 79.95
Flugsimulator 5.1 e. 79.95
Flugsimulator 5.1 dt. 94.95
FS 5 Scen. Designer 64.95
FS 5 Flight Shop 79.95
FS Pre-Flight 44.95
FS Final Approach 5.0 44.95
BAO Aircraft Coll. je 49.95
RENO 4 (500 Scen.) 24.95
Europe 1 54.95
Mitte, nördl. Mittelgeb. 44.95
Nord-/Ostsee, HH 44.95
Rheinland, Ruhrgebiet 44.95
Frankfurt, Hessen 44.95
Berlin, Mitteldeutschl. 44.95
Süddeutschland 44.95
Südwestdeutschland 44.95
Multimedia München 2 44.95
4 x Österreich je 54.95
Britische Inseln 44.95
Karibische Inseln 44.95
New York 44.95
Japan 44.95
Hong Kong 44.95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. 64.95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Avalon Pioneers
Combat Classics 2 69.95
F19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2
Combat Classics 3 69.95
Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918
Golden 10 39.95 N
Railroad Tycoon, Silent Service 2, Red Storm Rising, Gunship, MIG 29, Kick Off 2, First Samurai, Megalomania, Chessplayer 2150, Perfect General
Lucas Arts Air Combat 79.95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Made in Germany 59.95
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
Megapack 3 69.95
The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex, Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeyman Projet Turbo
Megapack 4 79.95
Panzer General, Dragon Lore, Warrior, Orion Conspiracy, Dawn Patrol, Tornado+Data, Aegis, Empire Soccer 94, Space Ace, Black Knight
Megapack 5* a.A.
Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance
Sid Meier Classics 84.95
Colonization, Civilization, Railroad Tycoon, Pirates! Gold
Strategy Masters 79.95
Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colony, Populous, Spirit of Excalibur
Wargame Bundle 79.95
American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warlords etc.
Westwood Compilat. 69.95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore
Essential Collections:
Sport 59.95
PGA Tour Golf, FIFA, F1 GP

Neu bei Game It!:
+ Wissenssoftware
+ Musik & Filmsoftware

Business 59.95
Theme Park, Transport Tycoon
Flight 59.95
1942 PAW, Fleet Defender, Wings of Glory

Know It!

Neu bei Game It!: Wissenssoftware

25 Jahre Raumfahrt 59.95
Airbus 340 99.95
2 CD's mit Informationen rund um den A340
Aral Super Travel Straßen & Hotels
Deutschland Straßen 59.95
Europa Straßen 59.95
Schlemmen & Schlummern 39.95
Beckenbauer 59.95
Deutschlands Fußballegende auf CD
City Maps 1 Win 49.95
60 deutsche Stadtpläne, Streckenplanung
City Maps Ruhrgebiet Win 49.95
22 Stadtpläne, Streckenplanung
Deutsche Gesetzestexte 59.95
D Info 2.0 39.95
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95
Distant Suns 149.95
Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos
Encarta World Atlas e. 119.95
Index mit 1 Mio. Ortsnamen, Satellitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips
Duden Fremdwörterbuch 79.95
Fußb. WM Lexikon 1930-1994 49.95
Grolier Science Fiction e. 79.95
4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction
Hawking: Eine kurze Geschichte der Zeit 89.95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
Kapital sicher anlegen 39.95
Kon Tiki Interaktiv 69.95
Mit Thor Heyerdahl unterwegs
Langenscheidts Eurowörterbuch Englisch 49.95
Meine erfolgr. Bewerbung 39.95
Meyers Lexikon d. Ökologie 59.95
Meyers Wunder d. Körpers 179.95
Eine aufregende und anschauliche Reise ins innere des Körpers, für Kinder und für Erwachsene gleichermaßen geeignet
Meyers Flaggschiff des Königs 139.95
Auf 450 Bildschirmseiten wird ein Flaggschiff des 18. Jahrhunderts detailreich beschrieben
NTV Jahresrückblick 95 39.95
alle wichtigen Ereignisse des Jahres 1995 aus einer kompetenten, auf Deutschland zugeschnittenen Quelle
Ratgeber Mietrecht 39.95
Unser Verein 39.95

See It! - Hear It!

Neu bei Game It!: Musik & Film

Clint Eastwood 69.95
2 CD's mit 200 Clips aus 53 Filmen, Infos etc.
Forrest Gump 69.95
3 CD's mit dem kompletten Soundtrack, Filmausschnitten, Interviews und Vielem mehr
Keller's Musikkatalog 39.95
Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel, Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.
Music Central 96 e. 89.95
8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.
MTV unplugged 59.95
Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen
RTL Samstag Nacht 39.95
Voodoo Lounge 49.95
Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist

Hardware

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks
CH Products
Flightstick 79.95
Flightstick Pro 139.95
Virtual Pilot 149.95
Virtual Pilot Pro 169.95
Pedals+Nascar Racing light 99.95
Pedals Pro 179.95
Microsoft
Sidewinder 1.0 59.95
Sidewinder Pro 84.95
Sidewinder Pro+Fury 109.95
Gravis
Gamepad 29.95
Analog 39.95
Analog Pro 44.95
Thunderbird 79.95
Firebird 99.95
Phoenix 159.95
Grip + 2 Game Pads* 169.95
2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 separat programmierbar
Neu! Logitech

Neu bei Game It!: Logitech

Thunderpad 29.95
WingMan light 44.95
WingMan analog 64.95
WingMan extreme 84.95
Thrustmaster
TM XL Action Control 59.95
TM FCS Flight 2 119.95
TM F16 Flight 239.95
TM Weap. Contr. 2 179.95
TM Form. T2 Lenkr. 239.95
Soundkarten
Ultrasound ACE 169.95
Ultras. Plug&Play 229.95
SB 16 VE IDE Plug&P 169.95
SB 32 Plug&Play 269.95
SB AWE 32 Plug&Play 429.95
Yamaha SW 20 PC 249.95
Yam. Wavetable Upgrade 199.95

Auf einen Blick:
- allgemeine Taktik
- Mission 1
- Mission 2
- Mission 3
- Tastaturbelegung

TERRA NOVA - STRIKEFORCE CENTAURI

Hören Sie gut zu, Soldat. Für die Generäle mögen die Missionen der Strikeforce Centauri Planspiele auf einer Karte sein, für uns nicht. Wenn Sie als Truppführer nicht nachdenken, bevor Sie in einen Kampf geraten, sterben Menschen. Sie eingeschlossen. Spielen Sie also nicht den Helden. Helden kommen in den Himmel, Soldaten kommen nach Hause. Ist das klar?



Gut. Wenn Sie aufpassen, dann sind Sie vielleicht in der Lage, die Aufträge zu überleben, die Ihnen erteilt werden. Ich werde Ihnen jetzt die Tricks eines alten Veteranen beibringen. Nutzen Sie diese, dann haben weder die Piraten noch die Klone der Hegemonie eine Chance gegen Sie. Fangen wir mit einigen grundsätzlichen Taktiken an.

▮ Geben Sie Ihrem Trupp sofort nach Abwurf vom Schiff den Befehl zum aggressiven Vorrücken. Wenn Sie nur allein die Augen offenhalten, sind Sie so gut wie erledigt. Sie werden die Rückendeckung brauchen. Alle anderen Befehle können warten.

▮ Markieren Sie als zweites sofort den Landepunkt auf der Karte. Wenn Sie später vor der Überzahl des Feindes nach getaner Arbeit davonlaufen müssen, dann haben Sie keine Zeit, sich auf der Karte zu orientieren. Halten Sie sich deshalb schon zu Beginn jeder Mission ein Hintertürchen offen.

▮ Wenn eine Mission beendet ist, rufen Sie sofort das Schiff. Warten Sie auf keinen Fall, bis Sie am Landepunkt sind. Das kostet wertvolle Zeit und Sie vielleicht das Leben.

▮ Nutzen Sie den Zoom so oft es geht. Halten Sie sich dadurch aus dem Nahkampf heraus. Wenn Sie beispielsweise den Particle Beam nutzen, hat dieser eine Reichweite von knapp 180 Metern. Wenn Sie die sich Ihnen bietende Deckung nutzen, können Sie sogar Turrets und Heavy Turrets ausschalten, ohne einen Kratzer abzubekommen.

▮ Bleiben Sie immer in Bewegung. Seitliche Ausweichmanöver sind nur im äußersten Notfall einzusetzen. Rücken Sie bei einem Feindangriff vor, nehmen ihn unter Beschuß und ziehen sich sofort zurück. So entkommen Sie auch Gegenattacken von Granatwerfern oder Raketenwerfern.

▮ Vermeiden Sie Sprünge, wann immer es geht. Diese sind nur dann einzusetzen, wenn Sie keine Ausweichmöglichkeit mehr besitzen oder Sie dadurch die Möglichkeit haben, einen Gegner ohne Gefahr von oben unter Beschuß zu nehmen. Ansonsten sind Sie bei den meisten Missionen einfach im Himmel auszumachen. Bei gutem Wetter kann man Sie meilenweit sehen.

▮ Wenn Sie über bergiges Gelände müssen, klettern Sie seitwärts hoch. Wenn Sie auf direktem Weg hochkommen wollen, nutzt das nur Ihrem Gegner. Sie sind nämlich dann so langsam, daß Sie für ihn die perfekte Zielscheibe abgeben.

▮ Vergessen Sie das Infrarot! Die Jungs von der Technik haben uns das nur in die Anzüge eingebaut, damit wir einen Knopf mehr haben. Selbst bei den Missionen in der Nacht und auf dem Mond ist die Helligkeit ausreichend, um von den Bildsensoren des Anzuges verstärkt zu werden. Sie laufen da draußen nicht blind herum, okay?

▮ Wenn Sie von Drohnen angegriffen werden, schalten Sie um auf den Vollbildschirm. Der normale Blickwinkel des Kampfanzuges erlaubt es Ihnen nicht, schnell genug auf die Mistviecher zu reagieren. Beim Vollbildschirm können Sie ruhig zielen und alles vom Himmel herunterholen, was nicht zu Ihrem Trupp gehört.

▮ Kämpfen Sie nicht direkt mit den Bipeds, wenn möglich. Die sind weitaus beweglicher als die schweren Panzer der Hegemonie, haben aber in etwa dieselbe Feuerkraft. Feuern Sie auf die Kampfroboter mit dem MB-Accelerator oder benutzen Sie eine Explode-O-Drone.

▮ Denken Sie daran, daß nur der Erfolg der Mission zählt. Wenn Sie dafür einige Ihrer Teammitglieder opfern müssen, dann tun Sie es - außer sie sind für den Erfolg der Mission notwendig. Gerade die Waffenexperten sind ersetzbar! Keiner Ihrer Kollegen wird sterben, die Mission ist nur dann beendet, wenn Sie selbst dabei getötet werden!

▮ Nutzen Sie die Hotkeys! In brenzligen Situation haben Sie nicht die Zeit, alle Mitglieder Ihres Trupps einzeln anzusprechen. Geben Sie schnelle, allgemeine Befehle!

▮ Achten Sie darauf, daß einige Ihrer Kameraden persönliche Gründe haben, gegen die Hegemonie zu kämpfen. Das macht Sie zu guten Kämpfern, aber nicht unbedingt zu guten Soldaten. Gerade Mylonas und Girraud zeigen häufig Schwierigkeiten, sich aus einem Kampf zurückzuziehen, selbst wenn er aussichtslos ist. Geben Sie ihnen vorher klare Befehle, wo sie sich aufhalten sollen.

▮ Geben Sie sich mit den Minimalzielen zufrieden, wenn



nötig. Es bringt nichts, für ein paar zusätzliche Treffer das Leben und die Mission zu riskieren.

An eines müssen Sie da draußen aber immer denken, Soldat. Das da ist keine Übung und keine Computersimulation. Wenn Sie da draußen sterben, dann ist es das Ende. Nicht nur für Sie, sondern auch für die freien Welten. Tun Sie Ihr Bestes. Und nun zu den einzelnen Missionen.

Mission 1:
Glauben Sie nicht, diese Mission wäre einfach. Vielleicht, wenn Sie mit traumwandlerischer Sicherheit Ihren Anzug beherrschen würden, Soldat. Das tun Sie aber noch nicht, oder? Die beiden Einführungsmissionen haben Ihnen gerade mal die Grazie eines Elefanten im Porzellanladen verliehen. Deshalb bleiben Sie bei jedem Gefecht auf Distanz. Nutzen Sie die Rauchgranaten, um die Piraten zu verwirren, erledigen Sie diese dann mit dem Laser. So dürfte es auch einem Anfänger wie Ihnen möglich sein, den Außenposten der Piraten zu zerstören.

Mission 2:



Alleine schaffen Sie es nun schon. Mal sehen, wie Sie mit einem Partner zurechtkommen. Schicken Sie Walker nach Norden, geben Sie ihr den Befehl zum aggressiven Vorrücken und halten sich selbst bedeckt. Greifen Sie nur ins Geschehen ein, um sich weiter mit dem Anzug vertraut zu machen. Keine Sorge, Sie kommen noch früh genug dazu, sich Orden zu verdienen.

Mission 3:
Umgehen Sie die Basis im weiten Bogen und nähern sich von Südosten aus. Von den Bergen können Sie mit Ihrem Zoom einfach sämtliche Kisten identifizieren, ohne daß Sie den Wa-



DIE WICHTIGSTEN KEYS

Taste	Funktion
^	Ducken
+/-	Zoom
Shift und (Bewegungstaste)	Sprung
Pause/P	Pause
Druck	Bildschirm speichern
Strg + Esc	Mission abbrechen
Alt + X	Spiel beenden

Kartenoptionen:

Taste	Funktion
F9	Teaminfo
F10	Sensorreichweite einblenden
F11	Waffenreichweite einblenden
F12	Missionsinfo
B	360°
N	Karte zentrieren
M	Karten auf HUD
,/	Kartenzoom
Mausklick links (auf Karte gezogen)	Nav-Marker setzen
Mausklick rechts	Karte verschieben

Kommunikations-Hotkeys (gelten für das gesamte Team)

Taste	Funktion
Alt + A	Aggressiver Angriff
Alt + C	Deckung suchen
Alt + D	Vorsichtig vorrücken
Alt + F	Formation einnehmen
Alt + H	Feuer einstellen
Alt + M	Folgen
Alt + N	Zum Nav-Punkt gehen
Alt + P	Zum Treffpunkt gehen
Alt + R	Zurückziehen
Alt + S	Status durchgeben
Alt + T	Aktuelles Ziel angreifen
Strg + linker Mausklick	Kommunikationsmenü
Strg + rechter Mausklick	Dieses Ziel angreifen
F1-F3	Teamkameraden auswählen
F4	Gesamtes Team anrufen
Enter	Landungsschiff rufen

Drohnen-Kontrolle

Taste	Funktion
Strg + Bewegungstaste	Drohne steuern
Strg + Pg Up	Drohne steigen lassen
Strg + Pg Dwn	Drohne sinken lassen
Strg + Home	Drohne zurückrufen

Weitere Kontrollfunktionen

Taste	Funktion
Mausklick links	Feuern
Mausklick rechts	Zielerfassung
W	Nach vorne gehen
S	Stehenbleiben
X	Nach hinten gehen
A	Linke Drehung
D	Rechte Drehung
Y/C	Schritt links/rechts
R/V	Blick nach oben/unten
F	Blick zentrieren
Q/R	Kopf nach links/rechts drehen
1-4	Waffe wählen
5	AHF benutzen
T/Z	Ziele durchschalten
F8	Missionsziele anzeigen
I	Infrarot
G	Vollbild
Space	Jumpjets aktivieren
-	Hilfebildschirm



Auf einen Blick:
- Mission 4-14
- Kampfbereit
- Ganz allein?

chen auffallen. Verschwinden Sie auf dem gleichen Weg zum Pickup Point.

Mission 4:
Gehen Sie mit Ihrem Trupp nach Westen zum Intercept Point und schalten Sie dort die beiden Piraten aus. Warten Sie! Lassen Sie den Piraten-Konvoi vorbeifahren und greifen dann von hinten an. So erreichen Sie, daß die Trucks nicht vernichtet werden.

Mission 5:



Tauschen Sie Mylonas mit Walker aus. Momentan ist die Waffenexpertin noch besser. Folgen Sie der Straße und erledigen Sie alle Piraten. Lassen Sie sich beim zweiten Kampf zurückfallen und geben Walker den Befehl zum aggressiven Vorrücken.

Mission 6:
Nähern Sie sich der Basis von Norden her. Locken Sie die Sentries heraus, wählen Sie sich bei dem anschließenden Kampf den Captain aus und töten Sie ihn. Auch bei dieser Mission sollte Walker dabei sein. Gemeinsam können Sie die Basis ohne Problem zerstören.

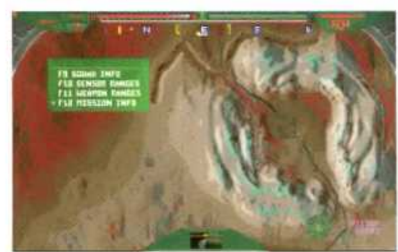


Mission 7:



Retten Sie den Krieger am besten mit der Hilfe von Rossi und De Fonseca. Der abgeschossene Soldat ist mittels einer Drohne leicht zu finden, geben Sie dann Ihren Teamkameraden den Befehl, dessen Anzug wieder herzurichten und verschwinden Sie zum Pickup Point, doch Achtung! Auf dem Weg dorthin gerät Ihr Team in einen Angriff der Piraten!

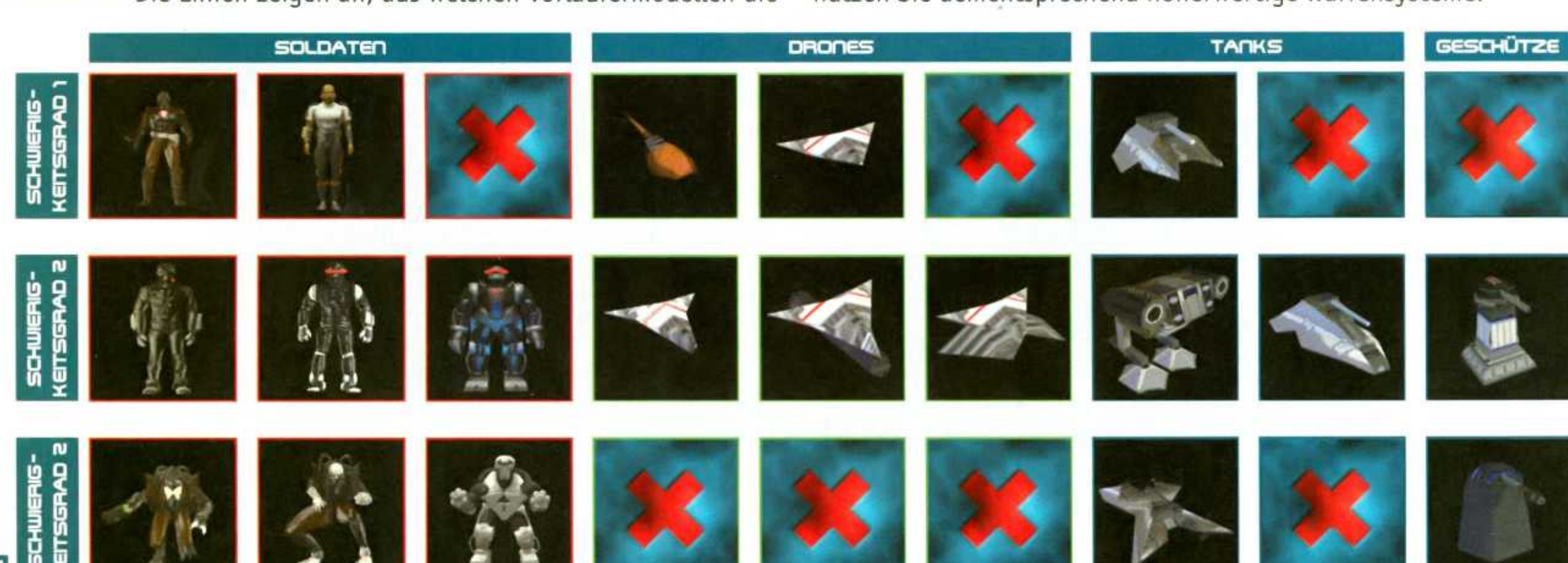
Mission 8:



Nehmen Sie die Turrets von der Straße aus unter Beschuß, die Felsen bieten genügend Deckung. Geben Sie dann Rus den Befehl, die Basis auszuspionieren. Suchen Sie sich auf der Karte einen Punkt aus, der Sie vor eventuellen Angriffen schützt. Dann gehen Sie mit Schuyler und Walker die Straße entlang, bis Sie zum ersten Mal Feindkontakt haben. Die Station kann zum Teil von weiterer Entfernung unter Beschuß genommen werden. Tun Sie das, bevor Sie mit dem gesamten Trupp in

KAMPFBEREIT

Unsere Nachrichtendienste haben uns zum besseren Verständnis mit einer Übersicht aller Feinde ausgestattet. Die Linien zeigen an, aus welchen Vorläufermodellen die neuen Waffen entwickelt worden sind. Wenn Sie diese auf dem Schlachtfeld erkennen, erinnern Sie sich an dieses Schaubild und nutzen Sie dementsprechend höherwertige Waffensysteme.



den Nahkampf gehen. Ordern Sie Schuyler am Beginn des Kampfes, sich von der Gruppe zu lösen und die Sprengladung anzubringen. Sobald das geschehen ist, lassen Sie den Trupp sich zurückziehen und geben den Befehl zur Sprengung.

Mission 9:



Es ist egal, ob der Truck angegriffen und vernichtet wurde, bevor er das Ziel erreicht hat. In jedem Fall kommen die Piraten von ihren Inseln aus den Verstecken, sobald sie Ihr Team am Landepunkt sehen. Befehlen Sie sofort den Angriff, springen Sie dabei selbst auf eine der Inseln. Die Piraten nehmen den Landepunkt gerne unter Feuer. Außerdem können Sie schwimmend kaum manövrieren und sind so ein leichtes Ziel. Dies ist eine der ersten Missionen, wo Sie einen Großteil Ihrer Crew verlieren können. Machen Sie sich nichts daraus. Lernen Sie, damit umzugehen - die Mission ist meist nur dann ein Verlust, wenn Sie selbst dabei sterben.

Mission 10:

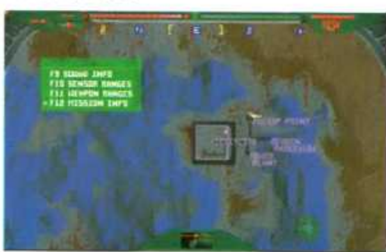
Ändern Sie die Teamstruktur. Verwenden Sie auf keinen Fall die Recon-Suits. Nutzen Sie die Standardausführung. Außerdem sollten statt der Reparaturexpertin Waffenexperten und/oder Demolition-Experten zu dem Trupp dazugehören. Die gegnerischen Kräfte sind nicht so stark, daß Sie auf dem Schlachtfeld Notoperationen durchführen müßten. Obwohl das hier eine Recon-Mission sein müßte, kommen Sie schnell in den Genuß gegnerischer Angriffe. Nähern Sie sich der Basis von Nordwesten her, so vermeiden Sie einen Großteil unnötiger Scharmützel. Nutzen Sie den Zoom Ihres Anzuges, machen Sie die nötigen Fotos und verschwinden Sie.

Mission 11:



Um die Mine zu schützen, müssen Sie so viele Waffenexperten mitnehmen wie möglich. Gleich nach dem Startpunkt werden Sie von Drones und Scouts unter Beschuß genommen. Lassen Sie den Trupp für sich kämpfen und begeben Sie sich direkt auf die östliche Straße. Erst müssen Sie noch den Begleitschutz von zwei Soldaten ausschalten, dann können Sie mit Ihrem Team die Kanone zerstören.

Mission 12:



Das Missionsziel wird hier auf keinen Fall erreicht. Nachdem Sie Girraud den Befehl gegeben haben, das Teleskop zu reparieren, explodiert es und verwundet Ihren Elektronikspezialisten. Holen Sie das Dropship zurück und brechen Sie so die Mission ab.



GANZ ALLEIN?

Fühlen Sie sich auch manchmal einsam und verlassen, wenn Sie Terra Nova spielen? Zwar hat Looking Glass den Multiplayer Pack schon angekündigt, bis dahin müssen Sie sich aber mit dem eingebauten Missionseditor begnügen. Wenn Sie aber schon jetzt nach Mitspielern suchen wollen, gehen Sie in CompuServes ACTION FORUM (GO ACTION) und suchen bei den Mitteilungen nach Terra Nova. Sie werden sehen, es gibt ziemlich viele, die von dem Spiel in den Bann gezogen werden. Ein Besuch lohnt sich auch auf der Internet-Seite von Looking Glass. Die Adresse: http://www.vie.com/lgt/.

Mission 13:

Ändern Sie die Waffen. Auf dem Mond sind Railgun und Grenade Launcher nutzlos. Verwenden Sie den Particle Beam. Gehen Sie gemeinsam mit dem Trupp in die Station hinein und lassen Sie dort Girraud das Teleskop instandsetzen. Vorsicht, während



der Reparatur werden Sie von Nordwesten und Westen aus mehrmals angegriffen. Doch zu dritt ist der Schutz von Girraud kein Problem.

Mission 14:

Nehmen Sie auf jeden Fall McCulloch mit. Die Frau hat eine sehr gute Trefferquote. Schalten

Auf einen Blick:
- Mission 15
- Mission 16
- Mission 17
- Kampfbereit



Sie die Turrets der südöstlichen Basis selbst aus, dringen Sie mit dem Trupp in die Festung ein und vernichten Sie gemeinsam die Treibstofftanks. Bleiben Sie danach auf den Wegen, die zu den anderen Lagern führen - halten Sie sich außer Sichtweite der Baracken. Drei der vier Lager müssen zerstört werden, dann verschwinden Sie in großem Bogen zum Landepunkt. Ihr Trupp ist ziemlich dezimiert, vermeiden Sie also Kämpfe.

Mission 15:
Diesmal können Sie beruhigt bei der Gefährtenauswahl zugreifen - wen Sie als Gefährten aussuchen, ist bei dieser Mission wirklich egal. Die Gegner sind ausnahmslos im östlichen Teil des hiesigen Dorfes versteckt. Versuchen Sie, die Feinde von den Häusern wegzulocken, um die Verluste bei den Zivilisten gering zu halten. Dabei sollten Sie die bekannte Vor-und-Zurück-Taktik anwenden.

Mission 16:



Lassen Sie den Reparaturspezialisten zu Hause und nehmen Waffenexperten mit, da dies eine reine Kampfmission ist. Ausnahme: McCulloch. Rüsten Sie sich selbst und Walker mit schweren Anzügen aus, die anderen beiden mit Standard. Während der Kämpfe müssen Sie und Walker sich um die Heavies der Hegemonie kümmern, der Rest des Trupps übernimmt die anderen.

Mission 17:



Wechseln Sie den Minenleger gegen das Dynamo aus. Benutzen Sie den Particle Beam und die Railgun. Außerdem sollte Mylonas dabei sein, Sie werden Reparaturen dringend benötigen. Der Truck wird in den Bergen festgehalten, am Ende der westlichen Abzweigung. Umgehen Sie das Tal und greifen aus den südlichen Bergen heraus an, dadurch erhalten Sie beim Kampf die nötige Distanz. Geben Sie dem Trupp danach den Befehl, beim Konvoi zu bleiben



KAMPFBEREIT

Wenn Sie in Ihre Mission gehen, nehmen Sie auf keinen Fall einen Anzug von der Stange, sondern ändern die Komponenten, die Ihnen vom Computer vorgegeben werden. Für jede Attacke gegen die Piraten und die Hegemonie gibt es die richtigen Waffen und die besten Anzüge (wenn Sie schon lange genug spielen und alle verfügbar werden)....

SCOUT-SUIT



LINKE HAND



RECHTE HAND



STANDARD-SUIT



LINKE HAND





RECHTE HAND



HEAVY-SUIT



LINKE HAND





RECHTE HAND



Falls diese Waffen noch nicht verfügbar sind, wählen Sie die nächstbesten Ausführungen aus. So kann der Particle Beam durch den Multipulsar oder Laser ersetzt werden, die Ionic Fusion Rifle durch die Railgun. Vermeiden Sie den Einsatz des Grenade Launchers, da dieser äußerst ungenau funktioniert. Bei den AFCs sollten Sie anfangs immer den Dynamo wählen, da Ihr Schild, besonders in Kampfmissionen, so schnell wie möglich nachgeladen werden muß.



Auf einen Blick:
- Mission 18-34
- Partnersuche

und erkunden Sie selbst die Straße nach Norden. Dort werden Sie angegriffen.

Mission 18:



Nutzen Sie den Particle Beam, um die Heavies und die Heavy Turrets auszuschalten und geben dem Sprengstoffexperten die Order, die Sprengladung an das Teleskop anzubringen. Ziehen Sie sich zurück und schauen Sie dem Feuerwerk zu.

Mission 19:



Bei der vorgegebenen Mission werden Sie gefangengenommen. Natürlich befreien Ihre Kameraden Sie. Sobald Sie den Anzug anhaben, visieren Sie den Landepunkt an und rennen um Ihr Leben. Gegen den Tod von Schuyler können Sie nichts tun!

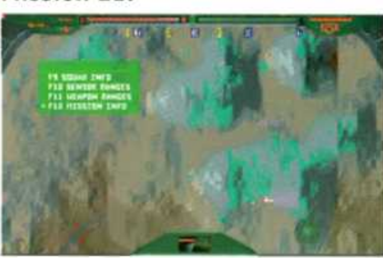
Mission 20:





Seien Sie lautlos, nutzen Sie den EM-Dampener und gehen Sie zum Bergrücken südöstlich der Basis. Die Drohnen auf dem Weg dorthin lassen sich schnell mit dem Laser außer Gefecht setzen, dann können Sie mit dem Particle Beam aus der Distanz die Turrets, die Heavy Turrets und die Sensory Station zerstören. Verschwinden Sie auf demselben Weg zum Landepunkt.

Mission 21:



Achtung, diese Mission ist eine Falle. Lassen Sie sich nicht in Kämpfe verwickeln und befehlen Sie dem Trupp den Rückzug zum Landepunkt.

Mission 22:



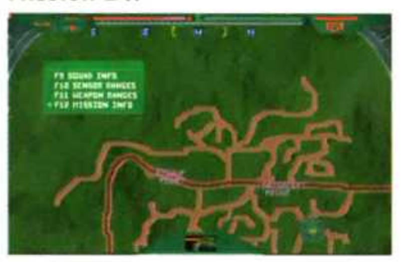
Nachdem das Shuttle des Wissenschaftlers gefunden wurde, lassen Sie Ihr Team die Drohnen erledigen, während Sie den nördlichen Hang und den südlichen Ausgang des Tales verminen. Von dort kommen die Klone. So schaffen Sie es sicher, das Schiff zu retten.



Mission 23:

Weichen Sie vom Ausgangspunkt nach Osten aus und umgehen Sie die Basis. Die Drohnen lassen Sie vom Team zerstören, greifen Sie erst selbst ein, wenn es gegen die Heavies geht. Räumen Sie so das Areal um den Harvester, geben Sie Ihrer Truppe den Befehl, zum Landepunkt zurückzukehren, und legen Sie dann die Sprengladung an. Rennen Sie, was das Zeug hält. Auf dem Weg nach Hause geraten Sie nochmals in einen Angriff, aber nichts Ernstes.

Mission 24:



Die Mission wird abgebrochen. Halten Sie sich aus den Canyons fern, rufen Sie das Schiff und verschwinden Sie.

Mission 25:

Sie haben nur zehn Minuten Zeit, arbeiten Sie also schnell. Das Team wird gegen die Wachen vorgehen, kümmern Sie sich um die Geräte, mit denen die Kommunikationsstation aufgebaut werden soll. Falls danach noch Wachen da sind, erledigen Sie diese, bevor Sie zum Landepunkt gehen.

Mission 26:



Spionagemission. Gehen Sie in die Basis der Piraten, stellen sich vor die Funkstation und aktivieren Sie den Entscrambler. Zielen Sie schon jetzt auf die Piraten. Sobald die Nachricht decodiert wurde, werden Sie von allen Seiten angegriffen. Keine Kämpfe. Rennen Sie zum Landepunkt.

Mission 27:



Um die Pulse-Cannon zu vernichten, erst einmal die Baracken und Turrets außerhalb der Mondstation ausschalten, dann den Trupp hineinführen. Achtung, in der Station warten Klone und Bomber-Drohnen. Locken Sie beide heraus. Dann geben Sie Girraud den Befehl, die Kanone abzufeuern. Direkt danach müssen die beiden Sprengstoffexperten die Station und die Kanone in den Weltraum jagen.

Mission 28:

Der Angriff auf das Wissenschaftszentrum wird direkt vom Startpunkt aus geführt, das ist der einfachste Weg. Schalten Sie



die Panzer mit dem Raketenwerfer aus. Springen Sie hoch und feuern dann, bevor Sie die Basis vernichten können. Wenn Sie reingehen, werden Sie von drei weiteren Klonen angegriffen, also Vorsicht!

Mission 29:

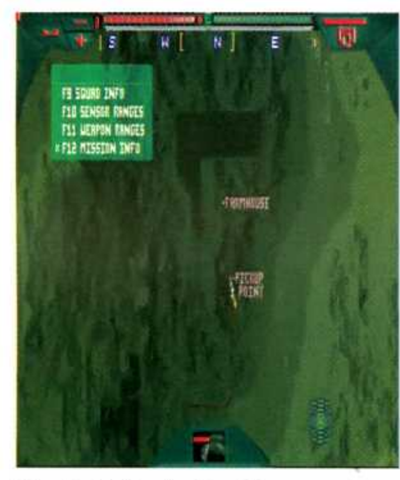


Befolgen Sie auf keinen Fall die Missionsanweisung! Befehlen Sie dem Trupp, die Schiffe zu sichern, die Gegner sind nämlich schon da. Nach dem ersten Gefecht die Anweisung geben, die Straße zu sichern, von dort kommen nämlich ein Panzer, mehrere Drohnen und Klone.

Mission 30:
Schon beim Landeanflug dem Sprengstoffexperten befehlen, die Brücke hochzujagen, mit den beiden anderen zur Barrikade rennen. Der Kampf dort ist leicht zu gewinnen. Achten Sie auf die Funksprüche. Sobald Sie hören, daß die Brücke vermint ist, geben Sie den Befehl zur Sprengung. Rufen Sie den Sprengstoffexperten zurück, geben den beiden anderen den Befehl, den Transport zu schützen und machen sich selbst auf in Richtung Osten. Am Paß warten weitere Klone, die erledigt werden müssen, bevor der Konvoi eintrifft.



Mission 31:



Um McCullochs Familie zu retten, stellen Sie sich mit Ihrem Trupp vor das Farmhaus. Lassen Sie die Gegner zu sich kommen, durch das Sperrfeuer kommen Sie jedenfalls nicht.

Mission 32:



Greifen Sie die Kontrollstation vom Weg aus mit dem Particle Beam aus der Deckung heraus an. Ist diese kaputt, ist die Mission viel schwerer. Zum Funkturm gelangen Sie am besten aus südwestlicher Richtung, so werden Sie nicht entdeckt. Der Sprengstoffexperte legt die Ladung an, dann ziehen Sie sich zurück und geben den Befehl zur Sprengung. Danach gehen Sie direkt zum Landepunkt.

PARTNERSUCHE

Der Krieg wird schon in der Basis gewonnen, mit der Auswahl der richtigen Teamgefährten. Nur so können Sie draußen auf dem Schlachtfeld bestehen. Wenn die Mission es erfordert, müssen Sie natürlich Spezialisten mitnehmen, doch achten Sie darauf, daß es auch die richtigen sind. Der beste Trupp besteht aus...



Walker
Vorteil: äußerst aggressiver Kampfstil, befolgt wortwörtlich Ihre Befehle.
Nachteil: ist nur bis Mission 22 verfügbar und wird dann zum Kommandeur ernannt.



McCulloch:
Vorteil: befehlsgewohnt und ruhig, hervorragender Scout.
Nachteil: wird erst im Laufe des Spiels kampferfahren.



Brandt Ap Io:
Vorteil: Ihr Bruder beschützt Sie im Kampf, Schnellster beim Anbringen von Sprengladungen.
Nachteil: ist sehr häufig auf anderen Missionen eingesetzt.



Girraud:
Vorteil: Schnellster der verfügbaren Elektronikexperten, hält unter Kampfbedingungen durch.
Nachteil: nimmt Ihre Befehle nicht so genau und läßt sich in vermeidbare Kämpfe verwickeln.



Mylonas:
Vorteil: Reparaturspezialist, hat mit die höchste Trefferquote in der Strikeforce.
Nachteil: zu hitzig in den Kämpfen, geht häufig Risiken ein, die den Trupp gefährden.

Wenn Sie die Möglichkeit haben, diese Soldaten für Ihren Trupp auszuwählen, tun Sie es. Diese Frauen und Männer werden Sie nicht enttäuschen.

Mission 33:



Stürmen Sie durch die Vordertür der McDonnel Station. Und dann warten Sie. Geben Sie auf keinen Fall sofort die Anweisung, die Türme zu zerstören, die beiden Sprengstoffexperten werden für den folgenden Kampf gebraucht. Säubern Sie die Basis, legen Sie die Sprengladungen und zünden Sie vom Landepunkt aus.

Mission 34:



Es ist unmöglich, die Klonfabrik selbst auszuschalten. Bleibt der Weg über die Kontrollstation. Folgen Sie der Straße, bis Sie von den Drohnen angegriffen werden. Dann aktivieren Sie die Explode-O-Drones und lassen Sie weiter über die Straße in Richtung Station fliegen. So schalten Sie die Bipeds und den schweren Panzer



Auf einen Blick:
- Mission 35
- Mission 36
- Mission 37
- Problemlos

aus, ohne selbst gesehen zu werden. Ein weiterer Biped ist östlich der Station. Umgehen Sie die Station und greifen Sie dann von Südosten her an. Geben Sie Girraud sofort den Befehl zum Umprogrammieren der Station und danach den Befehl, zum Landepunkt zurückzukehren. Eine Menge Klone werden Sie verfolgen...

Mission 35:
Wählen Sie Alternative 1. Zerstören Sie den Konvoi, indem Sie ihn von den Hügeln aus unter Beschuß nehmen. Der Rest des Trupps wird sich dabei wahrscheinlich verabschieden, verschwinden Sie selbst zum Landepunkt, sobald die Mission erfüllt ist.

Mission 36:
Das Raumschiff befindet sich in einem Canyon im westlichen Teil des Suchgebietes. Gehen Sie nicht direkt dort hin, sondern schalten Sie zuerst die beiden Panzer aus, die dort außerhalb des Suchgebietes stationiert sind. Dann gehen Sie zum Schiff, lassen den Elektronikspezialisten das gute Stück reparieren und sehen zu, wie Ihr Bruder davonfliegt. Rufen Sie sofort Ihr eigenes Schiff herbei.

Mission 37:
Das hier ist eine Selbstmordmission. Als erstes geben Sie Brandt den Befehl zu warten und führen Mylonas und Girraud zum ersten Wall. Dort werden Sie von vier Klonen angegriffen. Seien Sie aktiv, sorgen Sie dafür, daß Ihre Kameraden so wenige Treffer wie möglich abbekommen. Dann geben Sie beiden den Befehl, die Stellung zu halten und spielen erst einmal allein weiter. Erledigen Sie den Heavy Turret im Südwesten, bevor Sie sich einen kleinen Blick durch den westlichen Eingang der Basis genehmigen. Von dort aus können Sie den schweren Panzer, den Hegemonie Cruiser und auch fast alle Turrets und Heavy Turrets innerhalb der Station mit dem Particle Beam oder dem MB Accelerator vernichten. Gehen Sie dann zum südlichen Eingang. Drei Klone bewachen ihn. Nachdem Sie diese erledigt haben, nehmen Sie die Kontrollstation mit dem Particle Beam unter Feuer. Sie werden dafür einige Zeit brauchen - dadurch wird der Biped und die nahen Klone aus der Station gelockt. Erledigen Sie diese, gehen wieder zum Südeingang und zerstören Sie jetzt die Mannschaftsunterkünfte. Nun zerstören Sie den Heavy Turret südöstlich und kehren zum westlichen Eingang zurück. Von dort aus nehmen Sie den Turret nordwestlich unter Feuer. Das lockt wiederum vier Klone heraus. Lassen Sie sich zurückfallen, bis Sie Mylonas und Girraud erreicht haben. Zu dritt sind die Gegner leicht zu erwischen. Wiederholen Sie das Spiel am nördlichen Eingang. Suchen Sie sich dann ein gutes Versteck und schicken Sie drei Explode-O-Drones los. Fliegen Sie tief und schleichen Sie sich so nah wie möglich an die Trupps Klone heran, die sich in der Nähe des Treibstofftanks befinden. Einen Teil werden Sie so unschädlich machen, ohne sich selbst in Gefahr zu bringen. Geben Sie Girraud und Mylonas den Befehl, Ihnen zum südlichen Eingang zu folgen. Holen Sie auch Brandt dazu, postieren ihn aber so, daß er bei eventuellen Kämpfen nicht eingreift. Girraud und Mylonas werden am westlichen und östlichen Ende des Tores postiert. Gehen Sie selbst hinein, greifen die übrig gebliebenen Klone mit dem Particle Beam an, bleiben dabei aber außerhalb der Reichweite ihrer Granatwerfer und Pulsarstrahler. 170 bis 180 Meter Abstand müssen sein, Zoom nutzen. Fast alle Klone werden Sie nun attackieren - und das ist Ihre Chance. Lassen Sie sich zurückfallen, bis Sie aus der Station herauskommen. Aktivieren Sie Girraud und Mylonas. Schicken Sie gleichzeitig Brandt hinein, um die Sprengladung am Treibstofftank zu plazieren. Wenn die Trupps der Klone Sie nun angreifen, brauchen Sie nur noch Glück. Viel Glück. Sobald Brandt den Zünder scharfgemacht hat, sofort den Befehl geben, zum Landepunkt zu gehen und sich selbst auf den Weg machen. Lassen Sie sich nur in absolut notwendige Kämpfe verwickeln! Die Dauer dieser Mission liegt bei circa 35 bis 40 Minuten, also lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen.

Thomas Gerhardt



PROBLEMLOS

Man merkt beim Spielen, daß sich Looking Glass große Mühe gegeben hat, damit Terra Nova auch ohne Bug zum Spieler kommt. Es wurden keinerlei Probleme bei der getesteten Version 1.08 bemerkt, obwohl das Spiel pünktlich auf den Markt kam. Davon können andere Software-Produzenten nur lernen. Und zwar, was Perfektion ist.





JETZT NACHBESTELLEN!



Jetzt die Knaller der letzten 3 Monate nachbestellen!



02/96



03/96



04/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❐ **PC ACTION 02/96**	**zu DM 5,-**	
❐ **PC ACTION 03/96**	**zu DM 5,-**	
❐ **PC ACTION 04/96**	**zu DM 7,50**	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

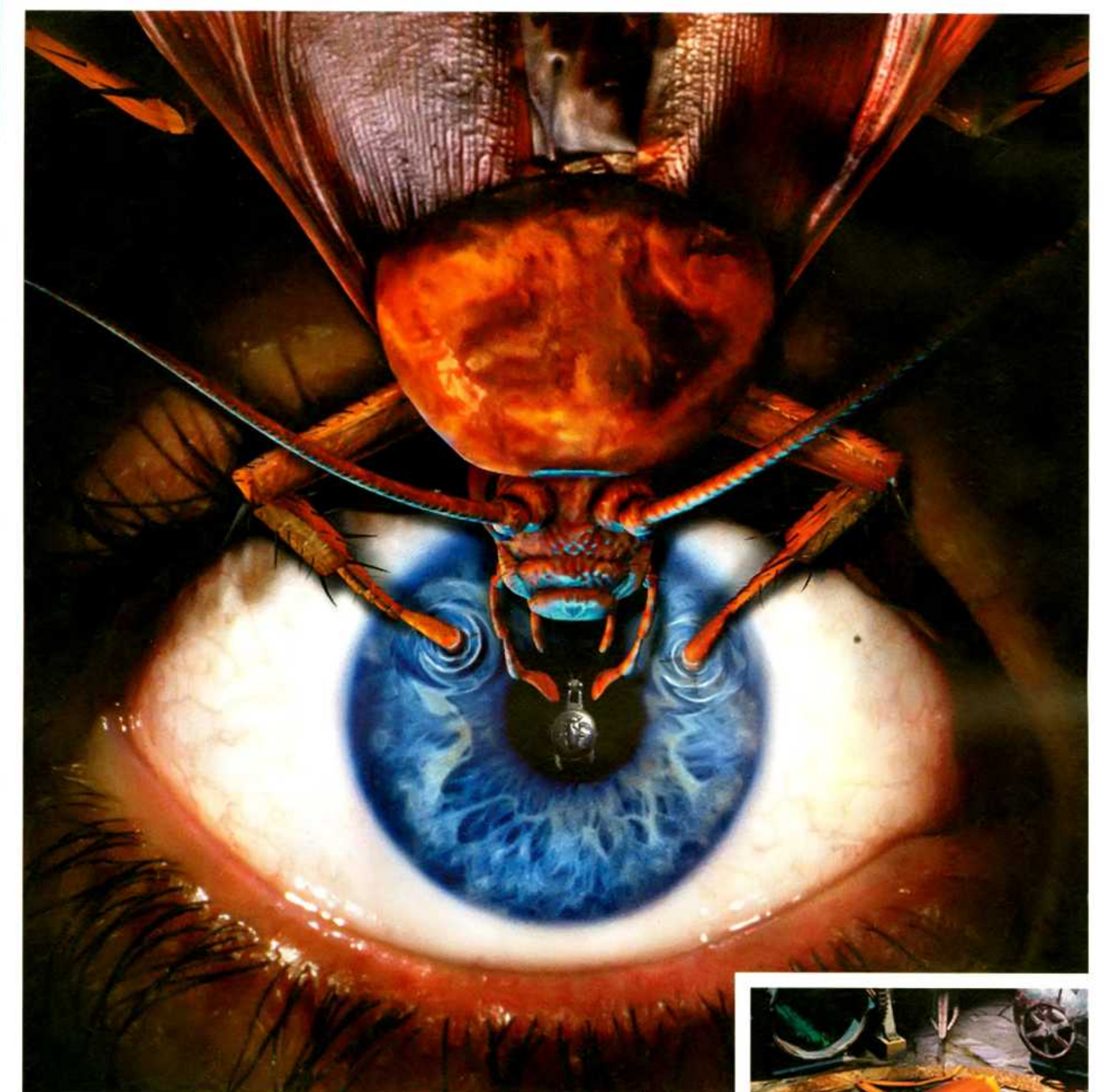
Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC

Auf einen Blick:
- Eddies Zimmer
- Radio, Pillen, Stecker
- Toilette
- Tastatur

BAD MOJO

Kennen Sie das Lied „La Cucaracha"? Nach meinem unglaublichen Erlebnis hat es für mich eine andere Bedeutung erlangt. Mein Name ist Dr. Roger Samms. Jahrelang habe ich mich mit der Erforschung von Kakerlaken und deren bestmöglicher Bekämpfung beschäftigt. Nebenher versuchte ich, mehr über mich und meine Eltern zu erfahren. Niemals hätte ich gedacht, daß diese beiden Hauptinhalte meines Lebens einmal so miteinander verschmelzen würden.

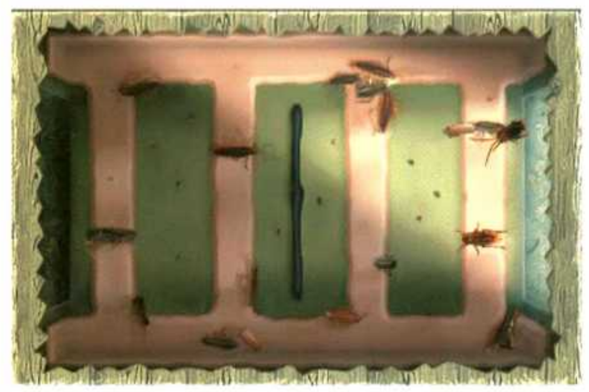




Eddies Zimmer: Spinne, Kakerlakenfalle, Kabel

Durch den Schacht kletterte ich hoch, wo ich durch ein Gitter in einen ungemütlichen Raum gelangte. Hier sah ich mich ein wenig um. Durch eine kleine Öffnung kam ich an einen Ofen, wo sich einige Kakerlaken aufhielten, von denen mir eine ein paar ganz heiße Tips gab. Ich ging also das Rohr entlang, unter den Flammen hindurch bis hin zum nächsten Kakerlakentreff. Dort kletterte ich den Standfuß des Ofens hinab, suchte mir einen





LEBENSGEFÄHRLICHE BALANCEAKTE, DIE GEMEISTERT WERDEN MÜSSEN.

weiter das Tischbein hoch und an der ersten Strebe nach links. Aha, das erwähnte Kabel. Von links her kroch ich das Kabel nach unten, bis es in den Kanister eintauchte, und ganz vorsichtig wieder nach oben. Hat das was bewirkt? Weiter den Tisch hinauf, fand ich mich in einem Irrgarten von Farbklecksen wieder. Zwischen den Farbbahnen auf dem Tisch und durch Tischritzen hindurch, zeitweilig auf der Unterseite und wieder durch eine Ritze auf die obere Seite, kam ich bald an einen Stromstecker, der an besagtem Kabel angebracht war. Von links her lief ich über das Kabel und schwupps gab es einen Kurzschluß: der Staubsauger begann zu tosen. Schnell lief ich wieder nach links, wo mich das Gebläse des Saugers auf den Fußboden beförderte; viel Laufarbeit gespart.

Weg durch die Fallen hindurch, kletterte über eine anscheinend tote Maus - Vorsicht, sie schnappt noch zu - damit mich ihr Schwanz nicht wegklatscht, weiter nach rechts und hatte das erste Problem: eine Spinne. Vorsichtig schlich ich mich an die Zigarette und drehte sie so, daß die Spinne bei dem Versuch, mich zu erwischen, den Feuertod starb. Wieder ging es über einen Tierkadaver und rein in eine Kakerlakenfalle. Schnell war klar, daß ich nur über die Kadaver heil hindurchkommen konnte. Der letzte lag ein wenig zurück, so schob ich die davor liegende Hülse so, daß sie mir als Brücke diente und ich so schnell wieder aus der Falle hinaus konnte. Nun

Radio, Pillen, Stecker

In der hintersten Ecke des Raumes fand ich eine Mausefalle. Ich stupste gegen den Schieber, befreite die gefangene Maus (auf das Tipzeichen stellen) und bekam wieder wertvolle Tips. Neben dem Zeitungsstapel fand ich einen Zeitungsbericht über mich selbst und auf der anderen Seite ein Mäusenest. Nun ging es den Stapel hoch, weiter auf einen kleinen Tisch, auf das Radio und um dessen Seite herum auf die Rückfront. Ich kletterte das silberne Teil hoch bis an den losen Draht, der Wackelkontakt war behoben, aus dem Radio ertönte Musik, was Eddie auftauchen ließ. Er hatte eine Bierdose neben das Radio abgestellt und war wieder gegangen. Ich kletterte auf das Radio, stupste gegen die Pillenflasche und die herausrollende Pille in die Bierdose. Eddie kam zurück, trank das Bier, warf im Taumeln ein paar Dinge um und fiel in seligen Schlaf. Ich machte mich auf den Weg zurück zum Fußboden und dann die Wand, an der das Radio stand, hinauf bis zum Fenster, wo ich eine Schnecke fand, die auch wieder Tips für mich hatte. Nun krabbelte ich wieder runter, unters Bett und hin zu einer Zigarrenkiste. Beim Betreten konnte ich meiner eigenen Geburt zusehen - unheimlich! Dann lief ich über die Zigarrenkiste zum großen Stecker an der Wand und kroch hindurch. [ORAKEL1.bmj - Spielstand auf der Cover-CD!]

Toilette: Handtuchspender, Spiegelschrank, Ratte

Ich befand mich nun auf einem Handtuchspender. Hier kroch ich durch die Öffnung, löste den Sperrhebel am Zahnrad und hatte nun eine prima Lauffläche aus Papiertüchern, durch die ich den Fußboden der Toilette erreichen konnte. Hier gab es zwei Tiere, die mir Tips gaben: in der Kabine, bei einem auf dem Boden liegenden Tuch, war es eine Ameise und außerhalb der Kabine, an einer Münze, ein Silberfischchen. Zunächst einmal krabbelte ich das Pissoir herauf und von dort weiter über ein paar Zettel auf die Pinwand, an der es reichlich Lesestoff gab. Über dieser fand ich einen Rauchmelder - hmmm. Wieder auf dem Fußboden, schlich ich vorsichtig an das Rattenloch heran und kletterte links davon die Wand nach oben,



TASTATUR

Die Kombination für die Spielsteuerung läßt sich im Hauptmenü anwählen:

1. **Pfeiltasten**
2. **IJKL**
3. **WASD**

ENTER oder **SPACE** Hauptmenü aufrufen (Mausbedienung)





KETTENREAKTION: DURCH DIE MUSIK KOMMT EDDIE INS ZIMMER, STELLT DIE BIERDOSE AB, DIE PILLE WIRD IN DIE DOSE GEROLLT, EDDIE TRINKT, TAUMELT, MÜNZEN FALLEN AUF DIE ZIGARRENKISTE UND ERÖFFNEN DEN AUSGANG.



Auf einen Blick:
- Bad Mojo Online
- Küche
- Babykakerlake, Spülbecken
- Denkanstöße







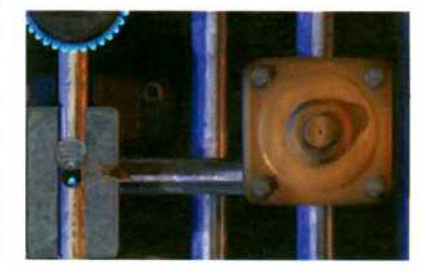
UM DEN RATTENKÖNIG AUSZUSCHALTEN, MÜSSEN SIE SCHON ZU DRASTISCHEN MITTELN GREIFEN.

durch das Loch auf das Waschbecken und von hier nach oben durch den kaputten Spiegel in den Spiegelschrank. Hier ging es bis ganz nach oben, wo ich durch den Schlitz für gebrauchte Rasierklingen hindurchkroch. An der Wand nach unten fand ich eine Menge gebrauchter Klingen. Ich schob die davor liegende Schraube gegen die Klingen und brachte sie so zum Fallen. Wie erhofft hatten sie die Ratte getötet, und ich konnte nun beruhigt in die Rattenhöhle hinein und auf der anderen Seite wieder hinauskriechen. [ORAKEL2.bmj]

Küche: Küchenzeile, Herd, Gasflamme

Über ein Rohrsystem gelangte ich dann zu einem Gitter und von dort in Eddies Küche. Zunächst ging es am Kühlschrank hinunter bis zum Fußboden und gleich wieder den Herd hinauf, wo mir eine weitere Kakerlake Tips gab. Von hier aus ging es nicht weiter, so lief ich über den Fußboden bis an das andere Ende der Küche zu einem Wischer. Die einzige Möglichkeit, diesen zu erklimmen, war das gelbliche Schwammteil an dessen Seite. Über den Stiel gelangte ich dann auf das äußerste Ende der Küchenzeile. Nun mußte ich mir meinen Weg durch allerhand unappetitliche Dinge bahnen. Zunächst gelangte ich über das Spülbecken zu einem halbtoten Katzenfisch, der mit seinen letzten Reserven doch noch ein paar Tips preisgab. Nun mußte ich Slalomlaufen. Schließlich kam ich über die Schneideplatte und nach einem Balanceakt über einen Kochlöffel und ein Messer zum Herd. Hier drohte Gefahr. Vorsichtig suchte ich mir den Weg um den großen Topf herum und zwischen den vier Kochmulden hindurch. Hier schob ich einen Bierdeckel über die Chilisoße und konnte so unbeschadet zu der Öffnung im Herd gelangen, wo früher wohl einmal ein Schalter gesteckt haben muß. Über die





GENAUES BETRACHTEN DER UMGEBUNG ERÖFFNET WEGE.

BAD MOJO ONLINE

Sie können sich von der kleinen Kakerlake nicht losreißen? Krabbeln Sie doch mal durch´s Datennetz:

Internet: http://www.badmojo.com
- Presseberichte
- Tips
- Demo

Compuserve: GO GAMERS
- Tips & Tricks von Usern

Pulse Entertainment USA
Tel. 0 01 / 319-265-5579
- Technische Hilfe

Gasleitungen krabbelte ich zu der Klappe, die den Gasbrenner des Herdes kontrolliert. So, die Flamme war aus, das weiter ausströmende Gas machte mir nichts aus, und ich konnte über das nun kalte Kochfeld um die Töpfe herum an die linke Seite des Herdes zurückkriechen.

Babykakerlake, Spülbecken
Vorher wollte ich aber erst nachsehen, woher die piepsenden Laute kommen. Ich lief also von dem Schalterloch aus weiter nach unten und dann nach links, balancierte über den Griff und fand weiter unten eine kleine Babykakerlake, die von Fettspritzern eingekesselt war. Ich suchte mir einen Weg bis zu ihr hin, wo sie auf meinen Rücken

DENKANSTÖSSE

Sie wollen keine Lösung, nur eine kleine Krabbelhilfe?

Eddie´s Zimmer

Spinne:	Schauen Sie sich um, Insekten sind nicht feuerfest.
Staubsauger:	Ein Staubsauger hat die Düse, die aufsaugt, und das Gebläse; finden Sie keinen Einschaltknopf, versuchen Sie, das Kabel kurzzuschließen.
Farbbahnen:	Ein Insekt hat kann nicht nur auf dem Tisch, sondern auch an dessen Unterseite entlanglaufen.
Radio:	Das Radio hat einen Wackelkontakt. Versuchen Sie an der Rückseite des Radios, den Wackelkontakt zu Ihren Gunsten zu nutzen.
Pillen:	Schlaftabletten und Alkohol haben eine enorme Wirkung.
Stecker:	Vor diesem befindet sich die Zigarrenkiste. Irgend etwas muß die Kiste dazu bringen, daß ihr Deckel die losen Kabel in den Stecker schiebt.

Toilette

Papierrollenhalter:	Wenn Sie die Halterung lösen können, vollzieht das Papier den freien Fall.
Spiegelschrank:	Bedenken Sie die Lokalisation des Schrankes; ein kleiner Schlitz oben rechts in seinem Inneren hilft, den Weg freizumachen.

Küche

Küchenzeile:	Ein unachtsam stehengelassenes Putzgerät eröffnet Welten.
Herd:	Schauen Sie sich um und schieben Sie sich eine Brücke.
Babykakerlake:	Kleine Fettspritzer sind für große Kakerlaken kein Hindernis. Huckepack geht's weiter.
Spülbecken:	Versuchen Sie, das Messer in eine Wippe zu verwandeln.

Barraum

Termitenkönigin:	Ausgestopfte Fische sind meistens hohl.
Theke:	Etwas salopp ausgedrückt bezeichnet man ein kleines Boot als Nußschale.
Flaschen:	Sie haben die Drink-Rezept-Maschine gefunden? Trinken Sie einen Drink, dessen Namen Ihnen vertraut vorkommt.

Rogers Zimmer

Schreibtisch:	Endstation? Nein, erklimmen Sie zunächst das Regal.
Faxmaschine:	Erinnern Sie sich an den Papierrollenhalter? Wenn doch nur Papier im Gerät wäre!
Truhe:	Versuchen Sie, den Fernseher einzuschalten.

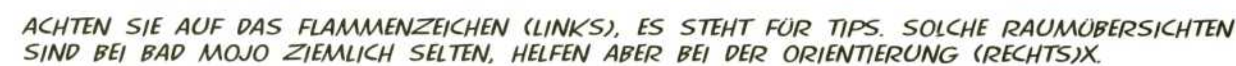
Experimentierzimmer

Badezimmer:	Es muß nicht immer nur ein Lüftungsgitter pro Raum geben.
Ventilator:	Das Gebläse ist zu stark. Erinnern Sie sich, wo die Sicherungen für das Obergeschoß waren?
Aquarium:	Franz the Cat läßt Sie nicht auf den Fußboden. Bringen Sie ihn dazu, das Aquarium zu Fall zu bringen.

Finish

Eddies Rettung:	Lösen Sie Feueralarm aus. Eine brennende Zigarette, Papier und ein Rauchmelder können helfen.
Rogers Rettung:	Das Amulett ist der Schlüssel.





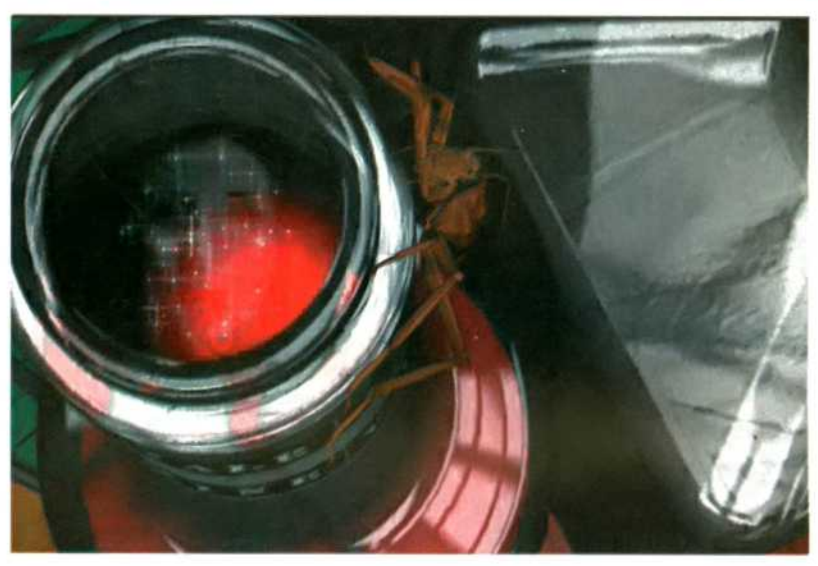
ACHTEN SIE AUF DAS FLAMMENZEICHEN (LINKS), ES STEHT FÜR TIPS. SOLCHE RAUMÜBERSICHTEN SIND BEI BAD MOJO ZIEMLICH SELTEN, HELFEN ABER BEI DER ORIENTIERUNG (RECHTS)X.

Auf einen Blick:
- Barraum
- nützliche Fragen
- Experimentierraum
- "Tierische" Tips

sprang. So, nun war es Zeit für weitere Erkundungen. Wir machten uns nun im Tandempack auf den Weg zum Spülbecken, dessen Abflußloch mir geeignet schien, die Küche zu verlassen. Das aus ihm ertönende Grollen klang allerdings nicht vertrauenerweckend. So balancierte ich auf das linke Messer, bis hin zum Griffende. Unser Doppelgewicht drückte den Messergriff nach unten und der auf dem Messer liegende Löffel wurde hochkatapultiert. Er fiel in den Abfluß - was auch immer das Grollen hervorgerufen hatte, es war keine Gefahr mehr. [ORAKEL3.bmj]

Barraum: Termitenkönigin, Theke, Drink-Rezept
Ich war nun im Barraum und dort an der Wand, an der Eddie zahlreiche Fotos aufgehängt hatte. Ich schaute sie mir alle an. Rechts an dieser Wand, oberhalb der Flasche, hing ein Schild, über das ich auf die Flosse des riesigen ausgestopften Schwertfisches klettern konnte. Ich kletterte auf ihm entlang bis zu seinem Auge und durch die Augenhöhle, ging den Weg entlang bis zu der Termitenkönigin, die auch wieder Tips für mich bereithielt. Tja, was soll´s, ich mußte den ganzen Weg wieder zurück, an der Flasche entlang nach unten und dann die Bar nach links bis zu einem Baseballschläger, der eine prima Brücke abgab. Auf der Gegenseite ging es weiter nach rechts. Eine leere Erdnußschale entpuppte sich als Fähre über die Pfütze, und ich gelangte heil zur Drink-Rezept-Maschine. Ich drückte den kleinen schwarzen Regler bis zum Ende und konnte nun das Rezept für einen „Bad Mojo" ablesen. Also machte ich mich wieder auf den Weg zu den Flaschen, um genau in der angegebenen Reihenfolge Grenadine, Curacao, Brandy, Vodka, aus selbigen zu trinken. [ORAKEL4.bmj]





TRINKEN SIE AUS DER FALSCHEN FLASCHE, WERDEN SIE AUSGELACHT, BEI DER RICHTIGEN ERSCHEINT ANGELINA.

NÜTZLICHE FRAGEN

Was ist tödlich für Kakerlaken?
Heiße Rohrleitungen, Fallen in Flüssigkeiten, Flammen, Franz the Cat - hinter jeder Tür, frische Farbe, Klebeflächen.

Gibt es eine Übersicht über die Anordnung des Gangverteilungssystems im Keller?
Nein, leider nicht. Eine kleine Hilfe: Links neben dem Zugang zu Eddies Zimmer liegt ein großes Zahnrad. Von dort aus im Uhrzeigersinn - Toilette, Küche, Bar, Rogers Zimmer, Experimentierraum.

Wie muß ich mich orientieren?
Sie müssen die Gegenstände räumlich sehen - Oberseite, Unterseite, Seitenkanten. Sie können ein Hindernis auf einer Oberfläche überwinden, indem Sie z. B. auf die Seitenkante überwechseln, ein Stück geradeaus laufen und dann wieder auf die Oberseite wechseln. Viele Ziele sind nur durch solche Seitenwechsel zu erreichen.

Wie erkenne ich die „tierischen Tricks"?
Jedesmal wenn Sie auf ein flammenförmiges Zeichen laufen, erscheint ein Tier, und es wird ein Hilfevideo abgespielt. Nicht immer können Sie die Tiere gleich sehen, achten Sie also auf das Flammenzeichen.

Trotz der Lösung komme ich nicht weiter.
Auf der Heft-CD sind sechs Savegames, die jedesmal vor den Orakeln abgespeichert sind. Wenn nichts mehr hilft, dann laden Sie den Spielstand von dem Raum, in dem Sie nicht weiterkommen.

Haben die herumlaufenden Kakerlaken etwas zu bedeuten?
Ja, sie führen Sie immer wieder zu Gebieten, in denen es wichtige Aufgaben zu erledigen gilt.

Zeitweise habe ich Grafikausfälle, woran kann das liegen?
Das Spiel läuft einwandfrei. Sollte es zu solchen Ausfällen kommen, deaktivieren Sie evtl. geladene Bildschirmschoner.

Was ist mit Bugs im Spiel?
Es gibt erfreulicherweise nur einen - der jedoch ganz schon üble Folgen haben kann. Wenn Sie ein Spiel abspeichern, darf der Name des Savegames nur max. acht Zeichen lang sein. Bei mehr Zeichen schaltet das Spiel zurück ins Hauptmenü - wie beim korrekten Speichern auch - ohne zu speichern. Mit Umlauten gespeicherte Spielstände werden später als nicht gültig verworfen.

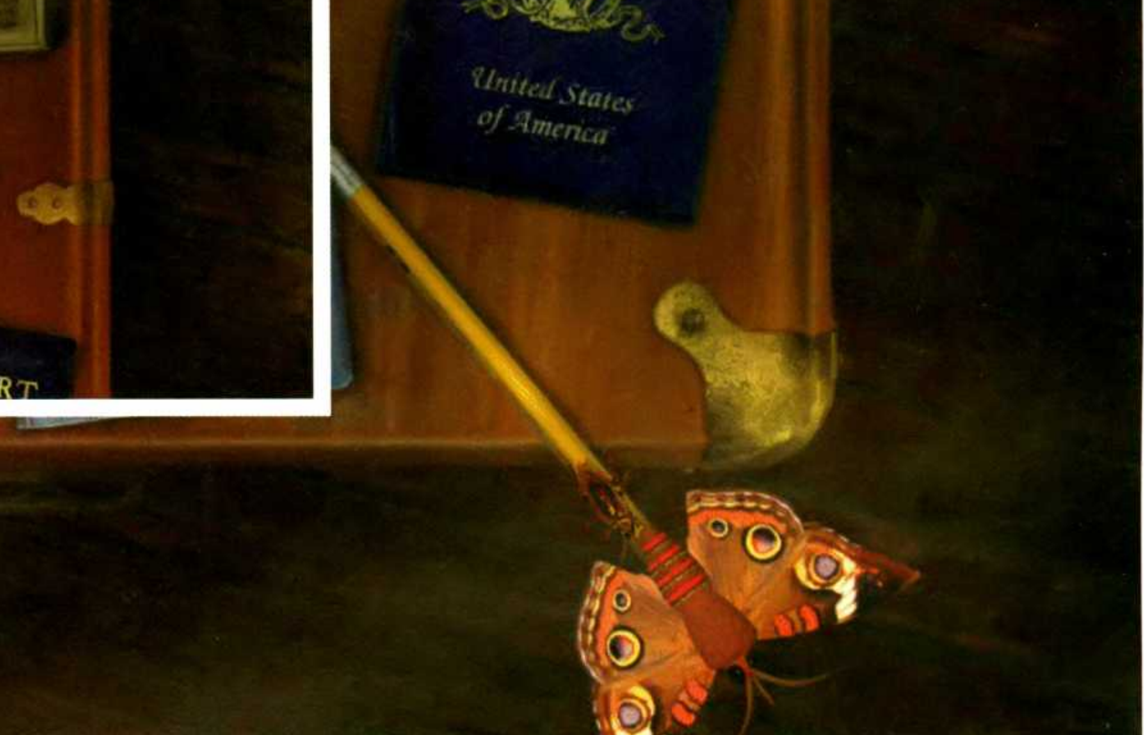




NACH JEDEM SPIELABSCHNITT ERSCHEINT ANGELINA ALS ORAKEL UND GIBT WERTVOLLE HINWEISE.



IST DER FERNSEHER EINMAL EINGESCHALTET, ERSCHEINT AUF DER STELLE DER SCHMETTERLING, IHR TRANSPORTMITTEL.



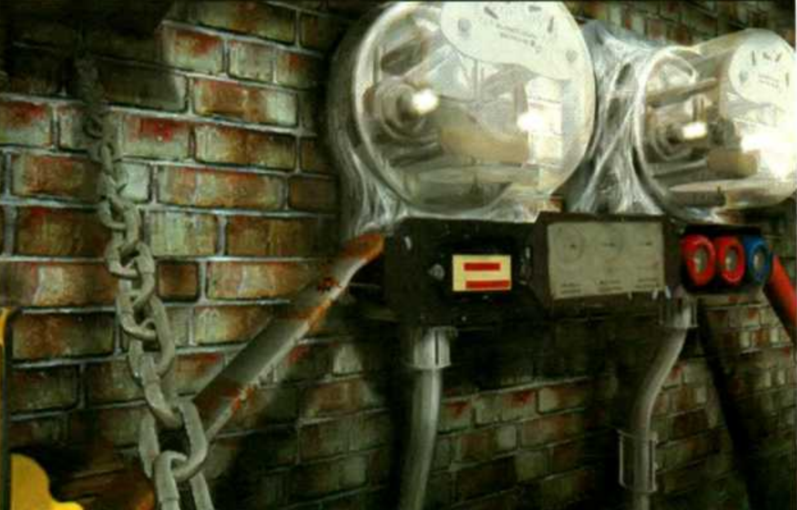
Rogers Zimmer: Faxgerät, Truhe, Fernbedienung

Ich fand mich in meinem eigenen Zimmer wieder. Schon einmal am Regal, kletterte ich dessen Seitenteil hoch. Ich lief weiter bis zu einem Ventilator. Dessen Kabel war defekt, so stellte ich mich auf die beiden losen Enden und konnte so die Stromzufuhr überbrücken. Der Ventilator fing an zu wirbeln und blies das daneben liegende Papier das Regal herunter, rein in die Papierablage des Faxgerätes - wie praktisch. Ich kletterte wieder auf den Schreibtisch zurück und lief zum Faxgerät. Dort hörte ich die Anrufe ab und drückte ganz rechts auf START und dann auf COPY. Wieder einmal hatte ich mir eine Straße aus Papier gebaut. Ganz rechts am Schreibtisch kletterte ich kurz nochmals das Regal hoch, wo ein Schmetterling saß, der auch wieder nützliche Tips zu verraten hatte. Nun aber zum Faxpapier. Ich wanderte das Papier entlang bis runter auf eine Truhe. Hier lief ich auf deren Vorderseite und kletterte durch das Verschlußloch hinein. Die darin befindlichen Sachen hatten alle ihre eigene Geschichte zu erzählen, und mir standen die Fühler zu Berge. Ich kletterte wieder auf die Truhe und ging weiter, bis ich eine Fernbedienung fand. Ein Zigarettenstummel blockierte den Sensor, so schob ich den Stummel beiseite, drückte den Powerknopf der Fernbedienung und schaltete den Fernseher ein. [ORAKEL5.bmj]

Experimentierraum: Badezimmer, Aquarium, Sicherungen

Ein kleines Stück abwärts, über den Paß hinweg, fand ich einen Schmetterling, der mich Huckepack nahm und an meinen Experimentiertisch brachte. Aus der Sicht einer Kakerlake bot sich mir ein entsetzlicher Anblick. Zunächst krabbelte ich geradeaus auf die Wand zu und an ihr entlang. Eine mit einem Messer an die Wand gespießte, trotzdem noch lebende Kakerlake gab mir Tips, und ich lief ganz nach rechts und hoch, durch das Lüftungsgitter hindurch in das nebenan liegende Badezimmer. Auf der Vorhangstange ging es erst einmal um die Badewanne herum und an der Brausenhalterung hinab. Hier fanden sich jede Menge halb verkohlter Zeitungsausschnitte. Unter anderem ein





DIE ZÄHLER MÜSSEN RICHTIG EINGESTELLT WERDEN, DAMIT DIE SICHERUNG IM OBERGESCHOSS DURCHBRENNT.

„TIERISCHE" TIPS

Erdgeschoß: Kakerlake im Ofen, die befreite Maus, die Schnecke am Fenster
Toilette: Ameise am Papiertuch in der Kabine, Silberfischchen an der Münze
Küche: Kakerlake unten rechts am Herd, Katzenfisch auf dem Schneidebrett
Barraum: Termitenkönigin im Schwertfisch
Rogers Zimmer: Schmetterling im Bücherregal
Experimentierraum: aufgespießte Kakerlake an der Wand, Kakerlake am Amulett



Auf einen Blick:
- Zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden

Bild von Eddie aus jungen Jahren. Nun ging es wieder zurück, die ganze Wand entlang, hin zu einem weiteren Lüftungsgitter. Leider befand sich dort drinnen ein Ventilator, der mir das Reinkrabbeln unmöglich machte. Zunächst kletterte ich wieder die Wand herunter auf den Tisch, ganz nach links, um das Aquarium herum. Hier lag ein breites Kabel, über das ich den Tisch hinunterklettern konnte. Watsch! Das war knapp. Franz the Cat schlug zu, verfehlte mich jedoch, riß aber das Aquarium herunter, das mit lautem Knall auf dem Boden aufschlug. Das hatte den Vorteil, daß der Kater sich so erschrocken hatte, daß er die Flucht ergriff und ich nun ungefährdet zum Fußboden krabbeln konnte. Hier suchte ich mir einen Weg zum Amulett, um das herum jede Menge Kakerlaken herumstanden, wovon eine noch ein paar ganz heiße Tips für mich hatte. Ich mußte mir etwas einfallen lassen - krabbelte zurück zum Schmetterling, ließ mich wieder auf die Truhe zurückfliegen, lief die Faxseiten hinauf und zur ganz rechten Seite des Schreibtisches. Hier noch nach unten an die Kantenseite und von dort Richtung Wand bis zu einem Rohr, durch das ich zum Gangverteilungssystem im Keller gelangte. Hier wählte ich den Durchgang zur Toilette, kletterte die Papierrolle hinauf und durch den Stecker hindurch wieder in Eddies Zimmer im Erdgeschoß. Jetzt lief ich ganz nach rechts und kletterte über den Schrubberstiel hinauf zu den Sicherungen. Einem früheren Tip folgend lief ich nun so lange über die einzelnen Sicherungen, bis sie alle, von links nach rechts, richtig eingestellt waren: 7, 6, 5, 8 - peng! Eine der Sicherungen knallte durch, und ich krabbelte zurück in die Toilette, durch das Bodengitter runter in das Gangverteilungssystem und wieder in mein Zimmer und mit dem Schmetterlings-Express zurück zum Experimentiertisch. Nun konnte ich auch durch das rechte Lüftungsgitter hindurch krabbeln. [ORAKEL6.bmj]

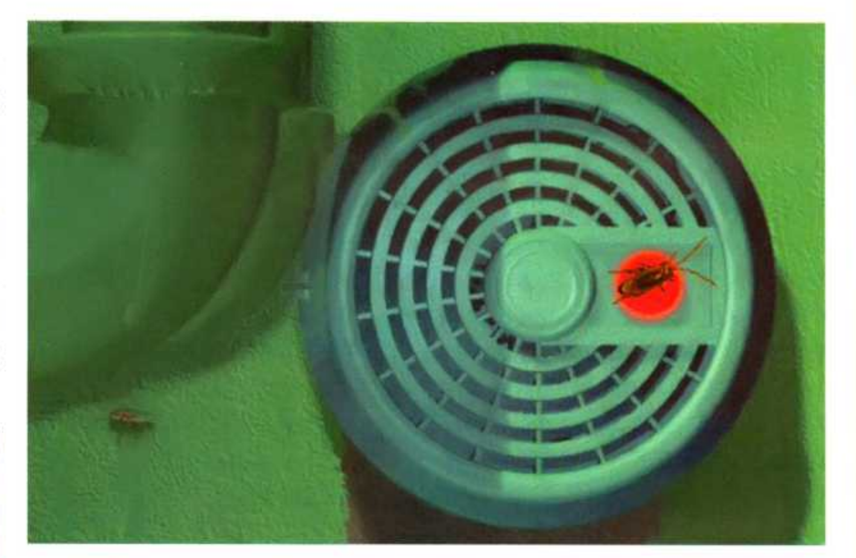
Zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden

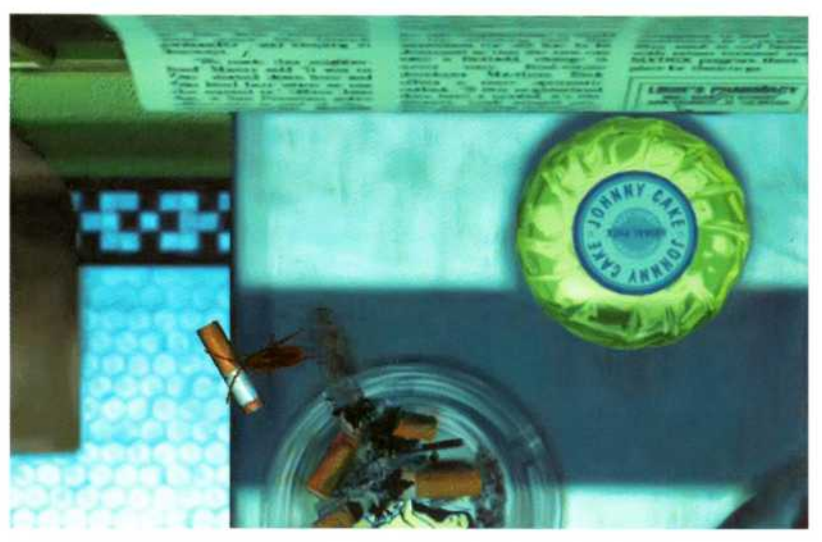
1. Rogers Rettung

Ich krabbelte wieder auf den Tisch zurück, links am Tischbein hinunter, hin zum Amulett. In dem Moment, als ich mitten auf dem Amulett war, wechselte meine Seele wieder in meine menschliche Gestalt. Ich roch das Gas, schnappte mir schnell noch die wichtigsten Sachen und rannte aus dem Gebäude. Kaum war ich auf der Straße, flog das ganze Haus auch schon in die Luft. Das geschah Eddie recht! Lange sollte ich jedoch keine Freude haben, denn schon bald schnappte mich die Polizei. Natürlich glaubte mir keiner meine Kakerlaken-Geschichte, und ich wurde, als geisteskranker Mörder verurteilt, für immer in eine Anstalt gesperrt. Wie ungerecht!



DAS AMULETT - DER SCHLÜSSEL ZUR RÜCKVERWANDLUNG.





DURCH DEN FEUERALARM WACHT EDDIE AUS SEINEM TIEFSCHLAF AUF UND KANN AUF DIESE WEISE GERETTET WERDEN.

2. Rogers und Eddies Rettung

Ich mußte irgend etwas tun, um Eddie aufzuwecken. Ich krabbelte sofort wieder in das Gangverteilungssystem im Keller, zurück in die Toilette, wo ich das Pissoir hinauflief. Hier fand ich eine brennende Zigarette, die ich herunterstieß. Schnell ging es dann zum Fußboden und hin zur Papierrolle. Ich drehte die Zigarette, bis das Papier Feuer fing. Der Qualm und die Flammen lösten den Rauchmelder aus, Eddie wurde wach und konnte sich ins Freie retten. Nun aber nichts wie zurück zum Experimentiertisch, das Tischbein runter und hin zum Amulett. Als ich mitten auf dem Amulett war, wechselte meine Seele wieder in meine menschliche Gestalt. Ich roch das Gas, schnappte mir schnell noch die wichtigsten Sachen und rannte aus dem Gebäude.

The End

Eddie und ich mußten mit ansehen, wie das Haus explodierte. Er entdeckte das Amulett in meiner Hand. Kaum zu glauben, aber doch ohne Zweifel - ich hatte in Eddie endlich meinen Vater gefunden, nach dem ich so lange gesucht hatte. Wir fuhren zusammen nach Mexiko und genossen das Leben in vollen Zügen - gemeinsam.

Andrea von der Ohe

Auf einen Blick:
- Top Gun-Mission 1-7
- Gegenmaßnahmen

TOP GUN - FIRE AT WILL!

Mit Top Gun hat Spectrum Holobyte wieder eine Luftkampfsimulationen auf den Markt gebracht, die den Action-Part betont. Zwar hat das Budget nicht ganz gereicht, um alle Originalschauspieler zu verpflichten, dem Feeling tut das aber keinen Abbruch: die vielen Videosequenzen aus der Filmvorlage und die sehr gute Umsetzung lassen Top Gun nicht nur für Liebhaber dieses Genres zu einem empfehlenswerten Spiel werden.











Sie übernehmen die Rolle von Maverick alias Tom Cruise, der als ewige Nummer 2 nach dem Ausscheiden seines Kollegen Cougar doch noch die Chance erhält, im Elitepilotenteam von Top Gun zu zeigen, was in ihm steckt. Mavericks Co-Pilot ist von Anfang an Merlin, anders als im Film. Mavericks ärgster Widersacher um die Top Gun-Trophäe ist Stinger, der die „Großmaul"-Rolle von Iceman übernimmt. Als kleines Bonbon gibt es in der englischen Version von Top Gun die Möglichkeit, mit „topgun deutsch" zu starten. Das erste Video wird dann deutsch synchronisiert abgespielt. Der Rest der Story wird Ihnen aber wieder auf englisch präsentiert. Sie fliegen auf der Top Gun-Schule insgesamt 11 Missionen, deren Schwierigkeitsgrad langsam aber stetig ansteigt. Insgesamt müssen Sie 44 Missionen heil überstehen - für lang andauernden Spielspaß ist also gesorgt. Einzelne Szenarien sind auch unter dem Punkt „Instant Action" abrufbar (insgesamt 20), so zum Beispiel der Kampf mit Patrouillenbooten, die Sie mit der Kanone beharken müssen (ohne Übung ist dies oft ein Anlaß, die Fische mit einer F-14 inklusive Piloten zu füttern!) Nun zu den einzelnen Missionen:

Top Gun-Mission 1:
Eine leichte Übung. Sie starten von der Basis und führen ein paar kleine Zielübungen auf unbemannte Drohnen aus. Die Harrier ist sehr leicht mit der Kanone zu demontieren. Bei den drei weiteren Drohnen ist mehr Geschick angesagt. Zuerst sollten Sie die F6 mit einer Langstreckenrakete (AIM-54) aufs Korn nehmen, dann schnell mit TAB zum nächsten Ziel umschalten. Wie Sie die beiden verbleibenden Raketen einsetzen (AIM-7 und AIM-9), bleibt weitgehend Ihnen überlassen. Doch nicht zu früh freuen. Ein kleiner Dogfight mit Flex steht noch bevor. Um die Schubkontrolle brauchen Sie sich im übrigen noch nicht zu kümmern. Ein Druck auf die „0", und alles geschieht automatisch. Flex fliegt ausnehmend gut. Sie sollten so-

bald wie möglich schießen, sonst sind Sie dran. Ist Flex erledigt (was Sie nach spätestens drei Anläufen schaffen sollten), geht es zurück zur Basis. Aber Vorsicht: Radar eingeschaltet lassen, denn kurz vor Erreichen der Basis erscheint eine F-18 (Igno) auf der Bildfläche. Igno ist sogar noch besser als Flex.
Also sofort auf den Kurs von Igno einschwenken und beim Erreichen der Schußdistanz feuern. Es hilft auch, wenn Sie sich ein wenig um die Längsachse drehen, da Igno Sie sofort mit der Kanone aufs Korn nimmt.

Top Gun-Mission 2:
Jetzt ist Entspannung angesagt. Es stehen Flugmanöver mit Hondo auf dem Programm. Am besten, Sie versuchen Hondo so gut wie möglich immer im Visier zu behalten. Auf Stinger brauchen Sie nicht besonders zu achten. Beim Dogfight mit Hondo immer schön mitkurven und bei der ersten Gelegenheit schießen (spätestens nach 30 Sekunden, sonst hat Hondo Sie). Sollten Sie Hondo doch aus den Augen verlieren und auch durch intensives Kurven nicht vor die Kanone bekommen, hilft ein kurzes Einschalten des Autopiloten weiter.

Top Gun-Mission 3:
Wer wollte nicht schon einmal mit einer Tomcat im Zick-Zack-Kurs durch den Grand Canyon fliegen. Jetzt haben Sie Gelegenheit dazu. Sie müssen immer schön den Höhenmesser im Auge behalten, denn höher als 5.000 Fuß dürfen Sie nicht fliegen. Von den Wänden des Canyons sollten Sie sich logischerweise fernhalten. Am besten halten Sie eine Höhe von ca. 2.000 Fuß. Fliegen Sie mit einer Geschwindigkeit um 450 Knoten. Am dritten Waypoint erwarten Sie dann die Bandits. Versuchen Sie nicht, die angreifenden Gegner sofort abzuschießen, sondern erhöhen Sie auf vollen Schub (Afterburner Stufe 5) und versuchen Sie zu entkommen. Allerhöchstens können Sie versuchen, die Harrier mit einer Rakete zu erwischen. Sollte das nicht auf Anhieb klappen - nicht verzweifeln, Sie haben sich damit die Harrier wenigstens kurzzeitig vom Hals geschafft. Am Ende des Canyons können Sie dann aufsteigen. Sie haben jetzt größere Chancen, die Gegner zu erwischen, allerdings müssen Sie schon einiges an fliegerischem Können aufweisen, um nicht selbst abgeschossen zu werden. Am besten aktivieren Sie kurz den Autopiloten, der bringt Sie nämlich in eine gute Schußposition. Dann sehr gut aufpassen, denn Sie haben es mit drei Gegnern zu tun, die alle sehr gut fliegen.

Top Gun-Mission 4:
Eigentlich haben Sie in dieser Mission kaum eine Chance, heil davonzukommen. Aber nichtsdestotrotz - auf in den Kampf. Sie sollen feindliche Flugzeuge erst identifizieren und dann abschießen. Keine leichte Aufgabe: Hondo, Raven, Igno und Wolfman machen Ihnen das Leben verdammt schwer. Am besten zuerst Igno aufs Korn nehmen. Dann umschalten auf Hondo, Raven und Wolfman. Stinger erledigt vielleicht auch den einen oder anderen. Sollte Stinger gleich von Anfang an draußen sein, sind Ihre Chancen denkbar schlecht. Hier hilft nur die Wiederholung der Mission.

Top Gun-Mission 5:
Sie sollen eine Bombereinsatztruppe abfangen. Ihnen zur Seite stehen Wheels und Igno. Als Gegner warten Stinger, Raven und drei F-18 Bomber auf Sie. Kümmern Sie sich um die F-14 von Stinger und Raven. Haben Sie erst einmal die Jäger geschafft, sind die Bomber nicht mehr schwer. Üben, üben, üben...

Top Gun-Mission 6:
Jetzt müssen Sie selbst Bomber eskortieren. Sie und Wolfman treffen auf Stinger, Hondo und Wheels. Hondo ist sehr gefährlich (ebenso wie Stinger). Sie können auslosen, welchen Sie sich zuerst vornehmen. Aber bitte aufpassen, daß Sie nicht zufällig einem von den anderen vor die Kanone fliegen. Das wäre Ihr sicheres Ende!

Top Gun-Mission 7:
Diese Mission ist meiner Meinung nach das schwerste des Top Gun-Szenarien. Sie müssen von einer Panzerstellung Photos machen (Recon). Stinger begleitet Sie, ist aber keine große Hilfe. Zuerst haben Sie es mit Flak-Geschützen zu tun, dann tauchen auch noch feindliche Jäger auf. Um diese Mission auf Anhieb zu schaffen, benötigen Sie entweder viel Glück oder Berufserfahrung als F-14 Pilot. Die besten Chancen haben

GEGENMASSNAHMEN

Wenn sich feindliche Raketen nähern, so ist guter Rat teuer. Die F-14 ist mit Chaffs und Flares ausgerüstet. Chaffs sind kleine Pakete, die Metallfolien enthalten, um radargelenkte Raketen irrezuführen. Flares dienen dazu, um infrarotgelenkte Raketen zu täuschen (sie erzeugen eine immense Hitze, so daß die Suchsensoren irregeleitet werden). Sie haben 35 Flares und ebenso viele Chaffs an Bord.
Die effektive Wirkdistanz liegt innerhalb eines Radius von ca. 5 km. Gleichzeitig sollten Sie extreme Flugmanöver durchführen, um die Wirkung der Gegenmaßnahmen zu erhöhen. Eine weitere Methode, feindliche Raketen auszubremsen, ist das Beamen. Sie müssen der Rakete in einem 90 Grad-Winkel ausweichen, so daß sie den Radarkontakt verliert. Sehr schwierig zu fliegen. Sollten Sie wirklich einmal abgeschossen werden, so versäumen Sie nicht, sich aus der Tomcat rauszuschießen (Schleudersitz). Mit der Tastenkombination CTRL-E betätigen Sie den Schleudersitz.



ZU BEGINN IHRES EINSATZES AUF DEM FLUGZEUGTRÄGER WERDEN SIE VOM EINSATZLEITER EINGENORDET. MIT DER HILFE UNSERES TIPS SOLLTE SICH DIE LAUNE SCHNELL BESSERN.



BEI DEN EINZELNEN BESPRECHUNGEN SOLLTEN SIE GENAU ZUHÖREN. WENN SIE DENNOCH IHR MISSIONSZIEL NICHT MITBEKOMMEN, GIBT'S AM ENDE EINE ZUSAMMENFASSUNG.

Auf einen Blick:

- Einstellungen
- Top Gun-Mission 8
- Top Gun-Mission 9+10
- Cuba 1-10
- Die Steuerung



DER GELBE PFEIL ZEIGT IHNEN, WO SICH IHRE GEGNER BEFINDEN (RECHTS). UNTER IHNEN ORTET DAS RADAR EINE ANFLIEGENDE RAKETE. JETZT EIN AUSWEICHMANÖVER!

EINSTELLUNGEN

Die Programmierer von Top Gun haben vieles bedacht. So kann man das Flugverhalten, die Intelligenz der Feinde, die Verfügbarkeit der Waffen und noch einiges andere einstellen. Am schönsten ist die Einstellung: Unbegrenzte Waffen, Keine Blackouts, Keine Crashs, Leichtes Fliegen und Anfänger-Feinde. Dann ist Top Gun wirklich richtig erholsam, ohne jedoch langweilig zu sein. Wer es härter mag, der kann ja folgende Einstellung versuchen: Begrenzte Waffen, Blackouts, Crashes und Experten-Feinde. Bei den Libyen-Missionen können Sie den Cheat der unbegrenzten Waffen übrigens vergessen, er funktioniert nicht.

Sie, wenn Sie sich zunächst um die Flaks kümmern.

Top Gun-Mission 8:

Es wird wieder leichter. Ein Nachtflug ist angesagt. Sie eskortieren eine Bomberstaffel zum Ziel. Natürlich tauchen feindliche Jäger auf - diese orten aber nicht besonders gut. Also verlassen Sie sich auf Ihr Zielradar und fliegen mittendurch.

Top Gun-Missionen 9 und 10:

Es sind verschiedene Two-on-two- bzw. Three-on-three-Kämpfe gefordert. Alles relativ einfach. Sie sollten keine Schwierigkeiten haben, die Jäger abzuschießen. Aber achten Sie darauf, daß Sie selbst die Abschüsse tätigen. Sollten Ihre Flügelmänner die Lorbeeren ernten, ist es Essig mit der Topgun-Trophäe.

Je nach erreichter Punktzahl (so um die 2.000 Punkte sollten es an dieser Stelle des Spiels schon sein) gelangen Sie oder Stinger an die Ehre des Trophäengewinns. Danach geht es endlich in den Kampfeinsatz. Elf Missionen müssen zunächst geflogen werden. Doch nach Ihrem Top Gun-Training sollte das alles relativ einfach sein.

Cuba 1:

Sie starten vom Flugzeugträger Amerika und haben kurz nach dem Start Feindkontakt. Ein paar MIG-21 wollen Sie ärgern. Mit den Phönix-Raketen allerdings kein Problem (sollte man meinen...) Meistens werden Sie die MIGs nicht gleich mit der ersten Rakete abschießen können, warten Sie ab, was passiert und legen Sie wenn nötig mit einer Sidewinder nach. Sind die MIGs geschlagen, müssen Sie noch die Bomber unschädlich machen. Wenn Sie noch Phönix-Missiles besitzen, dann gestaltet es sich fast schon zu einfach (fire and forget). Haben Sie sich allerdings im Kampf mit den MIGs die Raketen abnehmen lassen, so müssen Sie mit der Kanone Jagd auf die Bomber machen. Ist aber auch nicht sonderlich schwer.

Cuba 2:

Die Basis der Bomber muß unschädlich gemacht werden, also eskortieren Sie eine F-18 Bomberstaffel zum Zielpunkt. Insgesamt vier MIG-21 versuchen wieder, Ihnen das Leben schwer zu machen. Aber auch hier sind die MIGs hoffnungslos unterlegen. Am Ende der Mission hustet Sie allerdings eine unmarkierte MIG-29 kurz an. (Keiner glaubt Ihnen ... aber diese Maschinen werden aber später noch mal auftauchen). Weichen Sie den Geschossen unbedingt aus.

Cuba 3:

Wieder eine leichte Mission. Sie haben es mit insgesamt vier MIG-23 zu tun. Altes Schema. AIM-54 Missiles - fire and forget. Und falls das auf Anhieb nicht hilft, mit AIM-9 oder AIM-7 nachfeuern. Wenn alles so einfach wäre...

Cuba 4:

Sie sollen den Luftraum freihalten. Ihr Flügelmann ist Stinger. Kurz nach dem Start erhalten Sie die Order, den Luftraum für einen abgeschossenen Piloten zu schützen. Also nichts wie hin. Nur kurz währt allerdings Ihre Freude über den leichten Auftrag. Es tauchen vier MIGs inklusive Bomberstaffel auf. Die Phönix-Missiles werden also wieder einmal klargemacht - dann sollten die MIGs und die Bomber kein großes Problem darstellen.

Cuba 5:

Sie müssen Alarmrotte 5 besetzen, das heißt, Sie warten startbereit auf dem Träger auf Ihren



NA ENDLICH! IHR GEGNER ZEIGT SICH AUF DEM RADAR-SCHIRM. MIT DER PHÖNIX-RAKETE KEIN PROBLEM.

Einsatz, der dann auch prompt erscheint. Wechseln Sie allerdings vor dem Abflug auf Interception-(Abfang)-Bewaffnung. Mit der vorgeschlagenen Bewaffnung für kurze Distanzen werden Sie nicht weit kommen. Der Einsatz gestaltet sich folgendermaßen: Eine zivile BeechCraft schippert unbekümmert im Kriegsgebiet umher, Sie sollen das kleine Flugzeug schützen. An Bord der Maschine ist die Top-Reporterin Amanda Moore (Amore, capito?). Allein das sollte Ansporn genug sein, Ihr Bestes zu geben. Bald erscheinen auch feindliche Flugzeuge auf dem Plan. Also abfangen - und die BeechCraft aus dem gefährlichen Gebiet eskortieren. Leider hat die BeechCraft nicht genug Treibstoff und stürzt ab. Amanda Moore soll von einem Rettungshubschrauber aufgenommen werden. Sie werden zurück zum Carrier beordert.

Cuba 6:
Die Rettungsmission für die Reporterin scheint schwieriger, als zunächst angenommen. Sie müssen neu bewaffnet und aufgetankt gleich wieder in die Luft, um die Absturzstelle zu sichern. Stinger hilft Ihnen dabei. Es wird dann auch gleich recht ungemütlich. Zwei MIG 23 und drei MIG 21 haben es auf die Reporterin abgesehen. Nach einem kurzen Kampf sind die MIGs erledigt. Es droht jedoch Gefahr von einem Patrouillenboot, das auf die Absturzstelle zusteuert. Nun müssen Sie zeigen, was Sie gelernt haben. Sie haben die Aufgabe, das Boot zu verscheuchen - das funktioniert allerdings nur dann, wenn Sie der Besatzung des Bootes unmißverständlich klarmachen, daß es besser ist zu verschwinden. Also Anflug auf das Patrouillenboot und die Kanone aktivieren. Im Tiefflug das Boot angreifen und ballern, was das Zeug hält. Dabei müssen Sie aufpassen, daß Sie weder vom Boot angeschossen werden noch ins Meer stürzen. Just do it!

Cuba 7:
Sie warten wieder als Alarmrotte 5 auf Ihren Einsatz. Diesmal geht es darum, den Flugzeugträger zu schützen. Sie erhalten sehr bald Ihren Einsatzbefehl. Eine MIG 21 hält auf die America zu. Das Abfangen sollte kein Problem sein. Danach müssen Sie einen zivilen Hubschrauber, der in das heiße Gebiet einfliegt, beschützen. Zwei weitere MIG 21 stürzen sich auf den Hubschrauber. Mit Höchstgeschwindigkeit heizen Sie auf Ihr Schlachtvieh zu und senden ein paar Raketen zum Gruße - eine leichte Übung.

Cuba 8:
Wieder mal eine RECON-Mission. Haben Sie schon Fracksausen? Sie haben es mit SAM-Luftabwehrraketen, Flakgeschützen und ein paar verfluchten MIGs zu tun. Wenn Sie unter 900 Fuß anfliegen, sind die SAMs kein Problem - aber die Flak. Schön langsam anschleichen und die Photos machen.

DIE STEUERUNG

Wie bei Flugsimulationen üblich ist die Tastatur mit vielen Funktionen belegt. Wirklich wichtig ist die Schubkontrolle, das Radar und die Abfeuerung der Chaffs und Flares.

Am besten nutzen Sie die Funktionen auf dem numerischen Pad Ihrer Tastatur:

/ =	Nachbrenner vermindern
* =	Nachbrenner erhöhen
- =	Schub vermindern
+ =	Schub erhöhen
0 =	Flares
. =	Chaff

Auf der normalen Tastatur sollten Sie folgende Tasten kennen:

0 =	Automatische Schubkontrolle ein/aus
TAB =	Umschalten zwischen den verschiedenen Radar-Zielen
R =	Radar
Y (Z) =	Radar Zoom In
X =	Radar Zoom Out
L =	Cat Launch (Abschuß vom Katapult)
B =	Bremsen (Breaks)
G =	Fahrgestell (Gear)
F =	Klappen (Flaps)
H =	Hook (Landehaken)
C =	Zeitkompression (mal 2 / mal 3)
V =	Zeitkompression aus

Als Joystick ist der Wingman Extreme von Logitech oder ein Thrustmaster wärmstens zu empfehlen. Aber TopGun fliegt sich auch mit anderen FlightSticks sehr gut.



VERDAMMT, ES HAT SIE ERWISCHT. BETÄTIGEN SIE AUF JEDEN FALL BEI ABSCHÜSSEN IMMER DEN SCHLEUDERSITZ.

Schnell verschwinden (AB5, steil nach links wegbrechen)! Viel Spaß!

Cuba 9:
Eine leichte Mission - zwar viele Feinde, aber keine große Herausforderung. Es sind nur vier SU 27 und zwei MIG 29 in der Luft. Die SUs erledigen Sie wie gewohnt mit den Phönix-Raketen. Die Piloten der MIGs sind allerdings sehr gut drauf. Wahrscheinlich müssen Sie sich auf einen Luftnahkampf einlassen. Ihre Flügelmänner leisten aber ebenfalls ganze Arbeit.

Cuba 10:
Sie sollen die feindliche kubanische Luftwaffenbasis bombardieren, das heißt, Sie und Stinger eskortieren eine Bomberstaffel. Als Feinde tauchen bald ein paar MIG 23, MIG 21 und natürlich die



Auf einen Blick:
- Multiplayer
- Cuba 11
- Korea 1-8
- Top Gun Online

berüchtigte MIG 29 auf. Verfeuern Sie Ihre Raketen rechtzeitig und bedenken Sie, daß Sie gegen feindliche Raketen auch noch die Flares und Chaffs haben (Flares werden gegen IR-Raketen und Chaffs gegen Radar-Raketen eingesetzt). Jetzt müssen Sie Ihre F-14 gut im Griff haben. Gegen Raketen bewährt sich folgendes Mittel: Steil nach oben wegbrechen, dabei Flares und/oder Chaffs abfeuern. Sollte die feindliche Rakete das Ziel verlieren, so wird Ihnen das angezeigt.

Cuba 11:
Ein letzter großer Kampf auf Kuba. Sie eskortieren eine A6-Intruder-Staffel, die noch ein paar kleine Bömbchen abzuliefern hat. Stinger und Raven begleiten Sie. Sie haben es mit drei MIG 29 und drei SU 27 zu tun, die alle von echten Fliegerassen geflogen werden. Achten Sie auch auf Ihre Flügelmänner, schließlich sollen sie alle heil zurückkommen. Es wird ein richtiges Gemetzel, wo Sie alles zeigen müssen, was Sie bisher gelernt haben.

So, Ihre Feuerprobe haben Sie überstanden. Doch es wird nicht ausgeruht. Sie werden nach Korea verlegt. Der Flugzeugträger Kitty Hawk erwartet Sie.

Korea 1:
Die Koreaner greifen die Kitty Hawk an. Wie dumm von Ihnen! Einige MIGs und ein paar kleine Bomber müssen zerstört werden. Wieder einmal eine einfache Mission.

Korea 2:
Sie haben Alarmrotte 5 besetzt. Die Koreaner wollen einfach nicht glauben, daß die US Navy weiß, wie man einen Flugzeugträger beschützt. Außerdem werden jetzt Cruise Missiles eingesetzt. Sie starten und haben die Aufgabe, vor allem die Cruise Missiles abzufangen. Die Missiles können nur mit Phönix-Raketen oder der Bordkanone abgeschossen werden. Richten Sie sich darauf ein, daß Sie alle vier Phönix für die Missiles opfern müssen. Dann machen Sie Jagd auf zwei MIGs und auf den Bomber, der die Cruise Missiles abgeschossen hat. Nicht weiter schwierig - aber die Cruise Missiles dürfen auf keinen Fall durchkommen, sonst war's das!

Korea 3:
Auf Ihrer letzten Mission hatten Sie es wieder mit einer unmarkierten MIG 29 zu tun. Diese gehört zu einer Söldnertruppe mit Namen „The Cadre". Jetzt, nachdem die Luftaufklärung Fotos von diesen MIGs gemacht hat, wird Ihnen endlich geglaubt. Ihre Aufgabe ist es jetzt, Strike-Group zu einer Airbase zu eskortieren. Raven begleitet Sie. Am Ziel haben Sie es mit SAM-Luftabwehrraketen zu tun. Am besten sehr hoch bleiben, fleißig kurven und falls doch einmal eine SAM ihr Ziel fast erreicht - Sie haben ja noch die Flares und Chaffs. Auf dem Rückflug fallen dann die Cadre-Piloten über Sie her. Gleich mit sechs MIG 29 auf einmal. Feuern Sie möglichst bald die Phönix-Raketen ab - und viel Glück.

Korea 4:
Ihre Aufgabe ist BARCAP. Ein schöner beschaulicher Nachtflug. Doch die Ruhe währt nicht lange. Es tauchen MIGs auf, die die Kitty Hawk beschießen. Weitere Bandits sind auch noch auf dem Radar auszumachen. Insgesamt erwartet Sie aber eine einfache Aufgabe: Schießen Sie alles ab, was wie eine MIG aussieht, diese Maschinen sollten Sie ja inzwischen erkennen können.

Korea 5:
Eine der leichteren RECON-Missionen. Sie sollen Fotos vom Zielgebiet der F-18 machen, nachdem die Bomben gefallen sind. Kein Problem. Haben Sie die Bilder im Kasten, geht's aber erst richtig los. Ein weiteres Ziel wird anvisiert. Außerdem fliegen Sie jetzt allein. Es gibt natürlich auch bald Ärger. Ein paar Hubschrauber glauben, daß Sie eine fette Beute wären - strafen Sie die Jungs Lügen. Am zweiten Ziel angekommen, müssen Sie wieder auf die Flakgeschütze aufpassen. Schnell die Fotos machen und dann mit Höchstgeschwindigkeit steil nach links wegbrechen.

Korea 6:
Sie sollen ein paar B-52 Bomber begleiten. Schon auf dem Hinflug haben Sie Gelegenheit, zwei naseweisen MIG 29 das Fürchten zu lehren. Sind die MIGs erledigt, haben Sie es schon beinahe ge-

MULTIPLAYER

TopGun verfügt über eingebaute Multiplayerfähigkeiten. So können im Netzwerk bis zu 16 Piloten im Luftraum ihr Unwesen treiben. Mit Null-Modem- oder Modem-Verbindungen sind es natürlich nur maximal zwei.
Eine Chat-Funktion erleichtert die Kommunikation zwischen den Piloten, und Sie können in verschiedenen Szenarien kämpfen. Ein Dogfight lohnt sich allemal - probieren Sie es einmal aus!







VON DEN MIG 21-FLIEGERN WERDEN SIE IM VERLAUF IHRER KARRIERE EINIGE VOM HIMMEL HOLEN MÜSSEN (OBEN). BEI DEN PATROKILLENBOOTEN SOLLTEN SIE BESONDERS AUF DIE GEFÄHRLICHE BORDKANONE ACHTEN, SONST SETZT ES KRITIK VON IHREM EINSATZLEITER.

schafft. Schnell die Bomben abwerfen und dann zum Rückflug ansetzen. Auf dem Rückflug sind noch drei MIG25 zu disziplinieren. Keine schwere Mission.

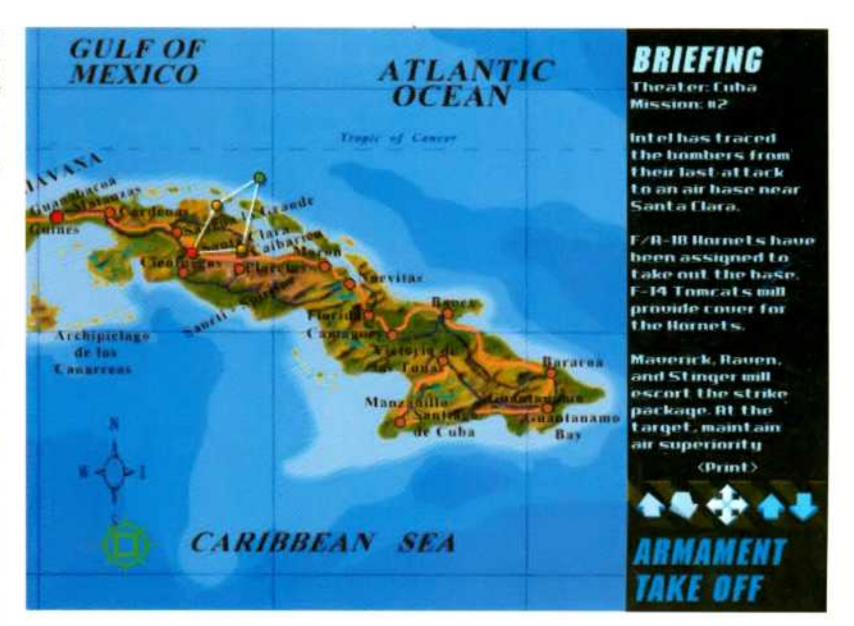
Korea 7:

Sie und Raven sollen F-18 Hornets begleiten. Doch kurz nach dem Start wird Ihre Mission modifiziert. Sie sollen ein bißchen Luftaufklärung spielen. Es wurde ein Airbase entdeckt und Sie müssen nachsehen, was da los ist. Prompt stehen auch einige MIGs auf der Rollbahn. Am besten von relativ weit oben herankommen und die MIGs am Boden mit der Bordkanone aufs Korn nehmen. Sie sollten schon ein bißchen Schaden anrichten, sonst wird's bald schwierig. Dann Raven schnell unterstützen, da einige MIGs sich inzwischen in der Luft befinden. Achten Sie beim Angriff auf die Rollbahn immer schön auf Ihre Höhe - Sie wollen die Tomcat doch nicht in den Erdboden rammen?

DIE CUBA-MISSIONEN SIND LÄNGST NICHT MEHR SO SCHWER WIE EINIGE TOP GUN-SZENARIOS. DIE ESKORTE DER BOMBER GEHÖRT ALLERDINGS ZU DEN ETWAS HAARIGEREN AUFTRÄGEN.

Korea 8:

Es wurden koreanische Patrouillenboote ausgemacht, die mit Ihren Exocet-Raketen der Kitty Hawk gefährlich werden könnten. Sie und Raven sollen Sie verscheuchen. Doch zuvor müssen Sie drei MIGs die Flötentöne beibringen. Danach haben Sie freie Schußbahn auf die Boote. Schnell noch einmal nebenbei zwei Exocets abgefangen (das geht am besten mit der Phönix) und dann immer feste druff. Wie sagt Raven doch so schön: Versuchen Sie es zuerst mit der Kanone, und wenn das nicht hilft - schauen Sie aus dem Fenster (Ihrer F-14). Diese Mission ist eine der leichteren - achten Sie aber stets pedantisch auf Ihre Höhe und das Kanonenfeuer der Boote.



TOP GUN ONLINE!

Gleichgesinnte finden Datenreisende auf jeden Fall im FlightSimulators-Forum und im Deutschen Computerspielforum von CompuServe. Im Internet sollten Spiele-Freaks und Filmfreunde nach folgenden Pages Ausschau halten:

http://www.holobyte.com
http:/happypuppy.com
http://www.topgunapp.com
http://www.wpi.edu
http://www.iadfw.net/jlozano/index.htm
http://www.nando.net/ads/giff/videos/v8810.htm



Korea 9:
Die Kitty Hawk wird verlegt. Sie haben die Aufgabe, eindringende Feindflugzeuge abzufangen. Ein reines Gemetzel. Sollten Sie es auf Anhieb nicht schaffen - versuchen Sie doch einmal die Einstellung „Unbegrenzte Waffen". Wieder ein Szenario, das Draufgängern so richtig Freude bereiten müßte.

Korea 10:
Eskortieren Sie eine Bomberstaffel - so lautet der Befehl. Sie und Stinger werden alle Hände voll zu tun bekommen. Zuerst sind es nur vier MIG 25 - aber dann. Sie müssen die Airbase einer MIG 29-Staffel bombardieren. Dementsprechend gut ist die Basis geschützt. SAMs und viele, viele MIG 29. Sie sollten nicht gleich verzweifeln, wenn Sie beim ersten Mal abgeschossen werden. Attackieren Sie Ihre MIGs rechtzeitig mit den Phönixraketen - dann haben Sie eine reelle Chance. Und setzten Sie sich mit den Chaffs und Flares gegen die SAMs und die Missiles der MIGs durch. Viel Glück!

Korea 11:
Stinger und Archie sind abgeschossen worden. Sie sollen die Absturzstelle vor angreifenden MIGs schützen. Es wird fürchterlich. Jetzt bekommen Sie einen Vorgeschmack, was in den libyschen Missionen auf Sie wartet.

Korea 12:
Normales Schema. Eine Bomberstaffel muß eskortiert werden. Selbst mit unbegrenzter Raketenanzahl werden Sie Schwierigkeiten bekommen. Erinnern Sie sich, wie Sie bisher mit welchen Flugzeugen verfahren sind - und machen Sie keine Fehler. Nach der Beendigung der Missionen ist den Koreanern wohl die Lust vergangen. Für Sie gibt es hier nichts mehr zu tun. Doch der nächste Krisenherd wartet schon...

Libyen 1:
Sie sind nach Libyen abkommandiert worden, wo Ghaddafis Schergen auf Sie bereits warten. Es ist eine schwierige Situation, da ein russisches Kriegsschiff auch noch in den Gewässern rumkurvt. Außerdem tauchen aus dem Nichts plötzlich YAKs auf. Sehr gefährlich. Sie müssen aufpassen, daß Sie niemals näher als 100 Meilen an die Andropov heranfliegen, sonst haben Sie auch noch die Russen auf dem Hals. Ansonsten erwartet Sie ein typisches Abschuß-Szenario.

Libyen 2:
BARCAP-Mission. Der Schwierigkeitsgrad ist, wie üblich bei den libyschen Missionen, sehr hoch. Versuchen Sie einfach, möglichst viel Schaden unter den YAKs und MIGs anzurichten. Gelingt Ihnen das, gilt die Mission als erledigt. Notfalls probieren Sie es gleich noch einmal.

Libyen 3:
RECON. Wieder einmal. Doch ist diese Mission vergleichsweise leicht. Machen Sie Ihre Fotos von den markierten Zielen und verschwinden Sie wieder. Sie sollten es auf Anhieb schaffen, da nicht allzu viele Gegner ihrem Abschuß entgegenfiebern.

Libyen 4:
Die Basis des Kaders ist ausgemacht. Sie sollen eine Bomberstaffel dorthin eskortieren. Wolfman, Stinger, Raven und Sie sind mit von der Partie. Zuerst vier YAKs, dann noch einmal vier MIG29 müssen erledigt werden. Diese Mission ist leicht, aber leider haben Sie die Basis der Kader-Piloten noch nicht gefunden. So ein Mist!

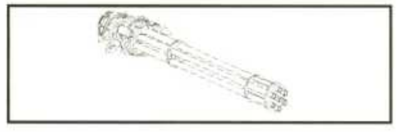
Libyen 5:
Eine Airbase in der Nähe von Tripolis soll dem Erdboden gleichgemacht werden. Sie und Stinger eskortieren die Bomberstaffel. Die MIGs umschwärmen Sie wie die Motten das Licht. Allerdings sind die MIGs auch genauso leicht zu schlagen. Mit Ihren Phönix-Missiles haben Sie das richtige Mottenpulver an Bord.

Libyen 6:
Eine neue Recon-Mission. Sie steigen auf, erhalten dann aber schnell neue Befehle. Diesmal haben Sie leider keine Phönix-Raketen geladen, also müssen Sie auf schwächere Raketen und die Bordkanone zurückgreifen. Zwei MIGs, zwei SU 27 und noch vier Mirage sind zu schlagen. Sie erhalten aber Unterstützung.

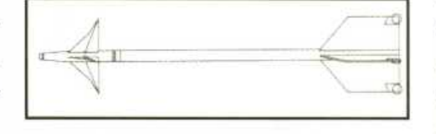
DIE BEWAFFNUNG

Die F-14 Tomcat hat vier verschiedene Waffensysteme:

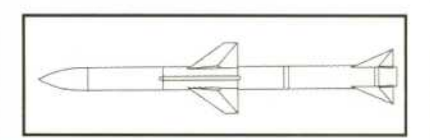
1. M61A1 Bordkanone
Kaliber 20 mm, wird im Nahkampf (innerhalb von 3 km) benutzt.



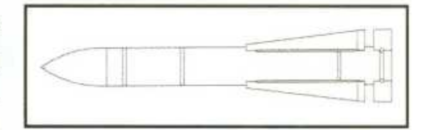
2. AIM-9 Sidewinder
Die Sidewinder ist eine gute Kurzstreckenrakete (1,5 bis 12 km). Sie verfügt über ein Infrarot-Hitze-Suchsystem.



3. AIM-7 Sparrow
Die Sparrow ist eine radargelenkte Mittelstreckenrakete (6,5 - 40 km). Solange sich der Gegner im Zielfenster befindet, wird die Rakete auch treffen (jedenfalls meistens).

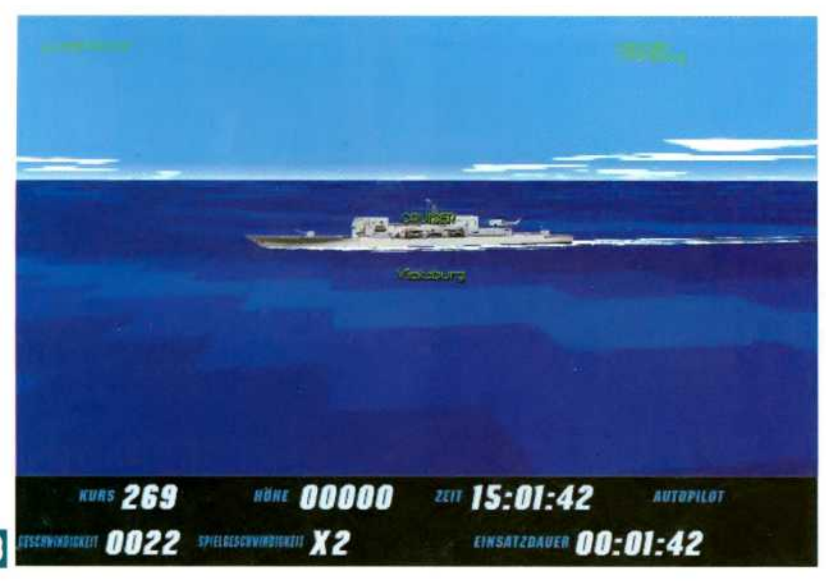


4. AIM-54 Phoenix
Die Phoenix ist eine radargelenkte Langstreckenrakete mit einem Wirkungsradius von 16 bis 110 km. Sie müssen, wie bei der Sparrow, die Rakete durch Ihr Bordradar ins Ziel lenken. Ist die Phönix weniger als 19 km vom Ziel entfernt, übernimmt Ihr eigenes Radar die Zielsuche (fire and forget). Durch diese Fähigkeiten sollte die Phönix zu Ihrer bevorzugten Waffe werden.





SIE BEFINDEN SICH IM DOGFIGHT MIT EINER MIG 29 UND EIN FEINDLICHES KRIEGSSCHIFF HAT SIE IM VISIER. VERSUCHEN SIE IN EINEM SOLCHEN FALL UNBEDINGT, IHREN GEGNER VOM SCHIFF WEGZULOCKEN, SONST KÖNNTEN SIE LEICHT IM WASSER LANDEN.





EINE PERFEKTE LANDUNG AUF DEM FLUGZEUGTRÄGER. IN DEN EINFÜHRUNGSMISSIONEN SOLLTEN SIE DIESES MANÖVER ÜBEN.



UNTER DEM MENÜPUNKT SOFORT-ACTION KÖNNEN SIE VOR DER EIGENTLICHEN KAMPAGNE FLUGÜBUNGEN DURCHFÜHREN.



Libyen 7:
Wieder eine Aufklärungs-Mission. Sie sollen im Tiefflug die Basis des Kaders anfliegen und fotographieren. Sie dürfen nicht höher als 2.000 Fuß fliegen, sonst kommen die MIGs, und Ihre Aufgabe wird beinahe unlösbar. Außerdem haben Sie keinerlei Unterstützung. Sehr schwer. Da hilft nur üben, üben, üben, da Sie gemeinerweise auch noch einige Berge umkurven müssen. Kleiner Tip: Fliegen Sie nicht so schnell, da Sie dann besser ausweichen können und Ihr Ziel nicht aus den Augen verlieren.

Libyen 8:
Altes Schema. F-18 Hornets sollen die Basis des Kaders beharken. Sie eskortieren. Viele, viele Feinde und kein Unbegrenzte-Waffen-Cheat - wie gemein.

Libyen 9:
Der Ober-Bösewicht Nomad triit auf den Plan. Vorher hat er Ihnen ja eine Nachricht zukommen lassen. Er will Sie, Sie ganz allein! Da Nomad auch schon Ihren Vater erledigt hat, sinnen Sie auf Rache, und der Jagdinstinkt wird in Ihnen wach - aber Sie müssen als Wingman von Stinger Ihren Job erledigen und B-52 Bomber eskortieren. Verzetteln Sie sich nicht und lassen Sie Stinger ruhig auch ein paar MIGs vom Himmel holen. Wahrscheinlich werden Ihnen erneut viel zu früh alle Raketen ausgehen. Aktivieren Sie das Bordgeschütz und beten Sie!

Libyen 10:
Es wird der große Angriff gegen die Basis des Kaders geführt. Sie fungieren als Wingman für Hondo. Sparen Sie sich Ihre Raketen auf. Hondo, Stinger und die anderen schießen die MIGs für Sie ab. Versuchen Sie jetzt, alle fliegerischen Tricks anzuwenden, die Sie bis hierher gelernt haben. Die Gegner sind verdammt schwer zu schaffen, und es sind auch noch gemein viele. Mit etlichen Anläufen ist aber auch diese Mission zu schaffen. Prägen Sie sich den Ablauf genau ein, dann können Sie Ihre Waffen besser einteilen.

Libyen 11:
Ihr Erzfeind Nomad erscheint höchstpersönlich - endlich! Die Russen mischen sich auch mit ein. Passen Sie also auf, daß Sie nicht zu nah an die Andropov geraten. Die SU 27 sind vergleichsweise harmlos (bis auf die Exocets). Sie werden viele Flares und Chaffs brauchen. Achten Sie immer darauf, wo Nomad gerade herumkurvt. Mit viel Glück erwischen Sie ihn dann mit der Kanone, auf einen Abschuß mit einer Rakete brauchen Sie nicht zu hoffen, dafür ist Nomad einfach zu gut. Die Rakete können Sie sich für jemand anderes aufsparen. Wenn Sie diese Mission auch noch geschafft haben, dann sind Sie wirklich ein Top Gun! Herzlichen Glückwunsch, und fahren Sie langsam, wenn Sie gleich nach dem Spielen Ihr Auto besteigen!

Uwe Schmidt



DIE NORMALE COCKPIT-ANSICHT EIGNET SICH EIGENTLICH FÜR DEN FLUGBETRIEB GANZ ORDENTLICH. SIE HABEN EINE AUSREICHENDE RUNDUMSICHT UND VOR ALLEM DIE WICHTIGSTEN INSTRUMENTE STETS IM BLICKFELD.

BUG-REPORT

Ganz grobe Programm-Schnitzer bleiben Top-Gun-Spielern zum Glück erspart. Allerdings hängt sich das Spiel gelegentlich aus unerfindlichen Gründen auf. Das allerdings nicht immer an der gleichen Stelle. Dagegen hilft nur der Grundsatz: Save early, save often!



Auf einen Blick:
- Die Musterung
- Die Wahl des Teams
- Lust statt Frust
- Kleine Gemeinheiten - das richtige Foul

NHL HOCKEY ´95 UND ´96

Im Bereich der actiongeladenen Sportsimulationen sind die Spiele von E.A. Sports in fast allen Disziplinen Spitze. Mit NHL Hockey ´95 lieferten die Kanadier Ende 1994 die Referenz bei den Eishockeyspielen. Die in puncto Präsentation noch einmal deutlich aufgepeppte ´96-Version ist besonders für Spieler mit Pentium-Computern den Kauf wert.

Von den taktischen Möglichkeiten nehmen sich beide Vertreter nicht viel, lesen Sie deshalb in unserem kombinierten Games Guide, wie Sie Ihre Gegner am geschicktesten an die Bande drücken können.

Die Wahl des Teams

Seien Sie gewarnt! Der Computergegner macht keine Fehler! Auch mit der schlechtesten Mannschaft suchen Sie unlogische Spielzüge meist vergebens! Sie werden es nicht erleben, daß ein Gegner mitten im Lauf den Puck verliert, versehentlich ein Eigentor schießt oder gedankenverloren den Puck an einen Ihrer Spieler abgibt. Was ist also der Unterschied zwischen einer guten und einer schlechten Mannschaft? Bei einem Team mit hohen Werten sind Pässe, Reaktion und Geschwindigkeit höher als bei den schwächeren Teams. Auch ist die Schußstärke und Zielgenauigkeit besser als bei den weniger starken Kollegen. Bei Spielern mit niedrigeren Werten hingegen fallen deren Aktionen unsauber und langsamer aus, ohne jedoch abwegig zu werden. Der Computergegner wird immer die richtige Entscheidung treffen, bei der Ausführung aber mal etwas genauer, mal etwas ungenauer sein. Mit welchem Team Sie das Eis betreten wollen, hängt von Ihren persönlichen Vorlieben ab. Sind Sie schon ein ausgebuffter Profi, der den Computergegner mit links in Grund und Boden spielt, werden Sie vermutlich mit einer schwachen Mannschaft nach neuen Herausforderungen Ausschau halten. Der Anfänger hingegen wird sich eher für ein spielstarkes Team wie Detroit, St. Louis oder Philadelphia mit dem überragenden Eric Lindros entscheiden. Mögen Sie lieber eine Mannschaft, die mit übertrieben vielen Fouls die Stimmung auf den Tribünen hebt und die Strafbank permanent belegt, wählen Sie die Übeltäter aus Calgary. Da Sie sämtliche Teams nach allen möglichen Kriterien auflisten und vergleichen können, haben Sie bestimmt bald Ihre Traummannschaft gefunden, die Ihre Bedürfnisse befriedigt. Natürlich können Sie mit dem Editor beliebig viele, gute, schlechte, brave oder brutale Spieler erstellen. Bei der Verteilung der Aktionspunkte sollten Sie jedoch bedenken, daß nicht die Schußkraft oder Zielgenauigkeit den besseren Spieler ausmacht, sondern die Fähigkeit, sich gut und schnell auf dem Eis

LUST STATT FRUST

Gerade als Anfänger erlebt man oft frustrierende Begegnungen. Während man selbst alle Register ziehen muß, um für einen kurzen Moment die Gummischeibe zu besitzen, schmettert der Computergegner unserem Torwart den Puck nur so um die Ohren. Sollten Sie zu diesen überforderten Usern gehören, so stellen Sie zu Übungszwecken im Hauptmenü den Zwei-Spieler-Modus ein. So können Sie streßfrei verschiedene Taktiken ausprobieren, ohne vom Gegner überrumpelt zu werden. Eine weitere Übungsmöglichkeit bietet sich mit einem menschlichen Gegner gleichen Spielniveaus. Damit Ihre Torschüsse nicht dauernd vom Torwart vereitelt werden, nehmen Sie einfach Ihre beiden Keeper aus dem Spiel! Sie haben jetzt zwar schutzlose Kästen, aber dafür kommen auch die Anfänger in den Genuß eines actionreichen Torschützenfests.

zu bewegen. Die meiste Zeit sind Ihre Schützlinge nämlich damit beschäftigt, die Gegner zu umfahren, Bodychecks aus dem Weg zu gehen, sich so schnell wie möglich nahe an das gegnerische Tor heranzupirschen oder gegnerische Puckbesitzer einzuholen. Geben Sie also Ihren Spielern die höchstmögliche Punktanzahl im SKATING! Erst danach verteilen Sie weitere wichtige Punkte auf PASSING, SHOOTING und DEFENSE. Den Rest Ihrer Punkte können Sie nun nach Belieben auf die anderen Fähigkeiten verteilen.

Die Musterung

Am Start kann man den Sieger erkennen. Investieren Sie genügend Zeit bei der Aufstellung Ihrer Spieler und scheuen Sie nicht einen peniblen Vergleich mit der gegnerischen Mannschaft. Keine Schwachstelle Ihrer Mannschaft bleibt Ihnen verborgen. Die Vorliebe Ihrer Jungs zu foulen, können Sie sich ebenso anzeigen lassen wie die Fähigkeit, gute Pässe zu spielen. Jede Eigenschaft wirkt sich auf das Spiel aus. So ist ein Spieler, der seinen Diätplan nicht einhält und stolze 102 Kilo auf die Waage bringt, schwerer zu Fall zu bringen als ein 67 Kilo-Bürschchen, jedoch braucht die dicke Lokomotive einige Sekunden länger als der Windbeutel, um in Fahrt zu kommen. Und daß sich ein schlanker Spieler leichtfüßiger auf dem Eis bewegt, versteht sich von selbst. Stellen Sie also Ihre schweren Jungs lieber in die Abwehr und die flinken Flitzer in den Angriff! Ihre besten Spieler sollten Sie wohlweislich als Center plazieren, da diese Kandidaten die häufigsten Torchancen erhalten. Vor jeder Begegnung bekommen Sie eine knappe Liste gezeigt, die Sie über die Stärken und Schwächen der beiden aufeinandertreffenden Teams informiert. Vergleichen Sie die Statistiken sorgfältig und nehmen Sie unbedingt Änderungen der Spieleraufstellung vor, wenn Sie im Skating, Passing oder Defense unterlegen sind. Versuchen Sie, ein ausgewogenes Kräfteverhältnis zu schaffen. Hat der Gegner eine starke Abwehr, brauchen Sie einen starken Angriff. Begehen Sie aber nicht den Fehler und stärken Sie Ihren Angriff auf Kosten der Abwehr! Sie ziehen meistens den kürzeren, wenn Ihre Verteidiger den Angreifern unterlegen sind, auch wenn Sie dadurch eine starke Formation in Richtung gegnerisches Tor schicken können! Der Computer nutzt Ihre Schwächen emotionslos aus! Der Anfänger unterliegt häufig dem Irrtum zu glauben, daß ein Linkshänder auf einer Position im rechten Flügel besser aufgehoben wäre, da der Stock bei ausgestrecktem Arm in Richtung Spielmitte zeigt und der Spieler damit eine größere Kontrolle über das Spielfeld erhält. Teilen Sie aber vorwiegend Linkshändern eine Position am linken Flügel und den Rechtshändern eine Position am rechten Flügel zu. Dadurch werden schnelle Pässe, Torschüsse und Onetimer aus dem Lauf heraus wesentlich exakter ausgeführt. Schießt beispielsweise Ihr Center zu einem Linkshänder im rechten Flügel, erwischt dieser oftmals den Puck nicht, oder der anschließende Torschuß gleicht eher einem vorsichtigen Minigolfschlag als einer zielsicheren Hockeygranate. Vertrauen Sie der voreingestellten Mannschaftsaufstellung nur bedingt. Beim genaueren Betrachten können Sie oftmals feststellen, daß Spieler mit ausgeprägten Fähigkeiten auf der Ersatzbank vor sich hinbrüten, während andere Kollegen mit schlechteren Werten wichtige Positionen auf dem Eis besetzen. Beim Editieren Ihrer Spielerreihen sollten Sie darauf achten, daß Sie ein ausgewogenes Kräfteverhältnis erhalten. Es hat keinen Sinn, einen Spieler in einer Spielerreihe aufzustellen,

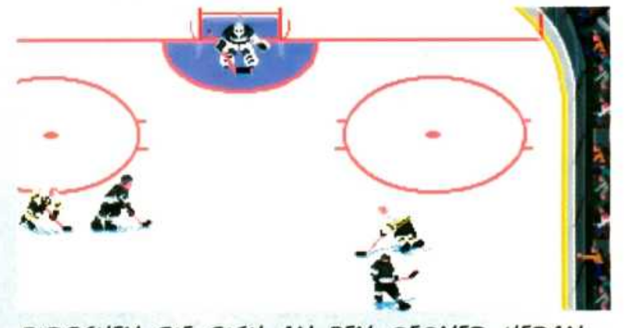


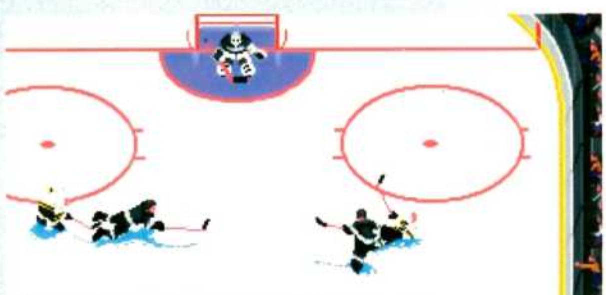
DIE GRAFIK DER 95ER-VERSION FÄLLT NATÜRLICH ETWAS AB. AUCH HIER WIRD ABER SPIELERISCHE EXTRAKLASSE GEBOTEN.

KLEINE GEMEINHEITEN

Die Fans jubeln nicht nur bei erstklassigen Toren, sondern auch bei spektakulären Fouls! Um den Zuschauern auf der Tribüne diese Freude nicht vorzuenthalten, dürfen Sie die Gegner auch unsanft aufs Eis legen. Besonders wirkungsvoll sind solche Aktionen, wenn ein gegnerischer Spieler auf direktem Weg zum eigenen Tor ist. Zwar riskieren Sie einen Penalty, gerade in der 96er-Version von NHL Hockey sind die Torhüter aber so gut, daß selbst Topstars aus solchen Gelegenheiten nur relativ selten Tore erzielen. Foulspiel im Mitteldrittel ist aber möglichst zu vermeiden. Erstens gewinnen Sie dadurch keinen Vorteil und zweitens lohnt sich eine Strafzeit nicht. Schließlich ist es schon schwer genug, mit fünf Spielern Tore zu erzielen. Die Joystickaktion für Fouls ist bekanntlich immer dieselbe (Knopf 1 und 2 gleichzeitig drücken), aber die Art der Aktion hängt davon ab, wo sich der Gegenspieler relativ zum Foulenden aufhält. Sie sehen nun auf den Screenshots eine Foulstudie der allerersten Güte. Links plant der helle Spieler den dunkleren zu Fall zu bringen und rechts das gleiche Spiel mit vertauschten Rollen!

In der 96er Version ist die Joysticksteuerung für Fouls zwar identisch mit der Vorgängerversion, das Ergebnis jedoch um einiges spektakulärer. Hier sehen Sie nicht etwa einen Handstandüberschlag mit halber Schraube vor lauter Freude über einen gelungenen Angriff, sondern ein brutales, aber gekonntes Foul eines geübten Raufbolds.


PIRSCHEN SIE SICH AN DEN GEGNER HERAN, BIS SIE IN STOCKREICHWEITE SIND.


IN DIESEM MOMENT DRÜCKEN SIE GLEICHZEITIG DIE JOYSTICKKNÖPFE 1 UND 2.


... UND TSCHÜS.



Auf einen Blick:
- Taktische Finessen
- Infos aus Ohio



DIE FLAMES SIND BEI NHL DIE BÖSEN BUBEN DES SPORTS.

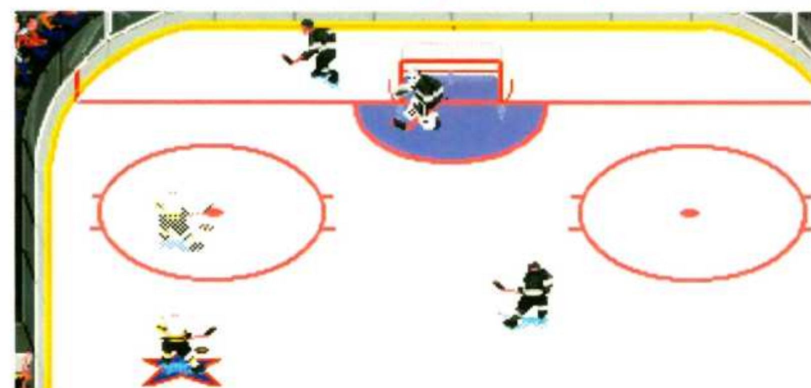
der sich viel schneller auf dem Eis bewegen kann als seine Teamkollegen. Zischt dieser flinke Junge hinauf zum gegnerischen Tor, hängt er zwangsweise auch seine Mitspieler ab! Dadurch hat er keine Möglichkeit, den Puck gezielt abzugeben, da sich die Kumpels noch in weiter Ferne befinden, während er schon das Weiße in den Augen des Torhüters sehen kann. Dieser Spieler muß notgedrungen Alleingänge gegen eine Übermacht an Gegnern riskieren und erweist sich schon nach wenigen Minuten als Störfaktor.

Taktische Finessen

Genau wie Sie, wird auch der Computergegner seine Mannen auswechseln. Achten Sie auf diesen Moment und reagieren Sie schnell! Sie erhalten in diesen Sekunden eine günstige Gelegenheit, eine Torchance wahrzunehmen. Schnappen Sie sich den Puck und wagen Sie einen beherzten Angriff, solange die Gegner mit dem fliegenden Wechsel beschäftigt sind. Der Weg zum Erfolg ist mit Pässen gepflastert. Spielen Sie den Puck so oft es geht ab, damit der Gegner keine Zeit hat, sich zu formieren. Beim Schuß auf das Tor sollten Sie darauf achten, einen Onetimer zu einem freien Teamkollegen auf der gegenüberliegenden Seite auszuführen. Der Torwart hat nicht die Möglichkeit, sich blitzschnell auf den neuen Angreifer einzustellen. Vollenden Sie den Onetimer, indem Sie den Puck in die Lücke zwischen Torwart und kurzes Eck feuern. Die meisten Torhüter sind mit Weitschüssen nicht zu überlisten. Allerdings gibt es doch ein paar Ausnahmen, wie Sean Burke oder Bob Essensa, bei denen ein gezielter Weitschuß Erfolg haben kann. Schießen Sie den Puck flach aufs Tor am gegnerischen Center vorbei oder durch dessen Beine hindurch. Mit etwas Glück rutscht der Puck nicht nur durch die Beine des Centers, sondern auch durch dieselben des überraschten Torwarts. Bewegt sich der Gegner mit dem Puck auf Ihr Tor zu, versuchen Sie nicht, um jeden Preis zu checken. Die beste Möglichkeit bietet sich dann, wenn der Gegner seine Geschwindigkeit senkt. Achten Sie darauf, daß Sie immer den Spieler steuern, der sich in der Nähe des Angreifers befindet. Überholen Sie den gegnerischen Puckbesitzer und versuchen Sie eine Attacke von vorne. Schon alleine dadurch wird der Gegner gezwungen, langsamer zu werden, und Ihre übrige Verteidigung hat wertvolle Zeit gewonnen, sich neu zu formieren und gekonnt auf den Angreifer zu rea-

DISTANZSCHÜSSE PARIERT DER KEEPER FAST IMMER. VIELLEICHT KLAPPT ES JA GLEICH IM ÜBERZAHLSPIEL.

SOLO FÜR ZWEI (TEIL 1)



SIE NÄHERN SICH RASCH AUF DER LINKEN ODER RECHTEN SEITE DEM GEGNERISCHEN TOR. DER TORWART AHNT IHRE ANGRIFFSLUST UND POSITIONIERT SICH IM KURZEN ECK.



SOBALD SE SICH IN DER KREISMITTE BEFINDEN, ÄNDERN SIE IHRE RICHTUNG BLITZARTIG UND FAHREN IM WINKEL VON CA. 60 GRAD AUF DAS GEGNERISCHE TOR ZU. DER TORWART ÄNDERT EBENFALLS SEINE POSITION UND LÄSST SOMIT EINE KLEINE LÜCKE IM LINKEN ECK ENTSTEHEN.



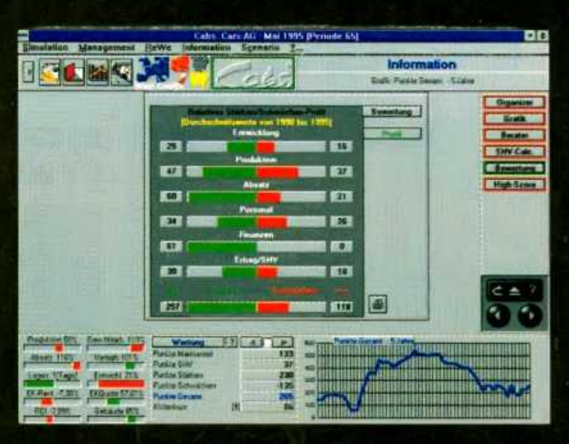
VISIEREN SIE DAS KURZE ECK AN UND WAGEN SIE EINEN BEHERZTEN SCHUSS. ZU 80 PROZENT KÖNNEN SEI AUF DIESE ART UND WEISE IHREN TOREVORSPRUNG ERHÖHEN.

INFOS AUS OHIO

Haben Sie Fragen an Electronic Arts, Verbesserungsvorschläge für zukünftige NHL-Hockey Versionen oder interessieren Sie sich für die Erfahrungen anderer Spieler? Dann besuchen Sie doch mal in CompuServe das Forum GAMEAPUB/ELECTRONIC ARTS. Hier finden Sie alles Wissenswerte über das Hockeyprogramm. Möchten Sie Ihre Roster-Dateien aktualisieren, dann ist das Forum SPRTSIMS genau das richtige für Sie. Editoren, mit denen Sie die Fähigkeiten, Namen, und Trikotnummern aller Mannschaften ändern können, warten hier ebenfalls auf ihren Download. Natürlich können Sie sich auch über die aktuellen Spielstände und Ereignisse der regulären NHL-Saison erkundigen. Schauen Sie im Internet unter WWW2.NANDO.NET/SPORTSERVER/HOCKEY nach. Noch mehr aufschlußreiche Informationen erhalten Sie unter ESPNET.SPORTSZONE.COM/NHL.

Internet homepage: http://www.pce.de/vmss





Manager gesucht!

Empfohlen von
Focus
WirtschaftsWoche
Data News

Was ist Cabs.?

Für Fans von Strategiespielen und business games, gibt's eine neue und ultimative Herausforderung: Cabs. (Computer aided business simulation). Das ist eine interaktive Unternehmenssimulation – eine Art Flugsimulator für Betriebswirtschaftslehre und Management. Das Programm simuliert die internationale Automobilindustrie mit realistischen bzw. echten Markt- und Strukturdaten. Es basiert auf den anerkannten BWL-Modellen. Das betriebliche Rechnungswesen, alle Instrumente und Unternehmensbereiche entsprechen in Struktur und Funktion einem realen Unternehmen. Der Anwender wird zum obersten Entscheider eines internationalen Automobilherstellers. Seine Aufgabe ist es, das Unternehmen in unterschiedlichen Scenarien möglichst erfolgreich zu führen.

Cabs. wird in allen Bereichen der Aus- und Weiterbildung eingesetzt. Presse, Hochschulen, Unternehmen, Forschungsinstitute und tausende private Anwender attestieren Cabs. konkurrenzlose Qualitäten und den Vorstoß in eine neue Dimension. Cabs. ist das meistverkaufte Programm seiner Art. Es macht Spaß und rentiert sich sofort: in Ausbildung und Studium, im Beruf und der zukünftigen Karriere.

Was bringt Cabs.?

- Spaß
- learning by doing
- Praktikum als Vorstandsvorsitzender
- höchste Komplexität und Realitätsdichte
- führende Simulationstechnologie
- BWL und Management werden zum packenden Erlebnis
- komplexe Zusammenhänge und Details werden transparent
- einfache Bedienung: einschalten und anfangen

Wer empfiehlt Cabs.?

Cabs. wurde für den DEUTSCHEN BILDUNGSSOFTWAREPREIS nominiert. FOCUS: „Hervorragende Kombination aus seriösem Betriebswirtschafts-Lernprogramm und klugem Spiel." WIRTSCHAFTSWOCHE: „Wie in echt! Die erste realistische interaktive Unternehmenssimulation, die gängigen Planspiele sind dagegen Dinosaurier. Eines der besten Simulationsspiele, das Preis/Leistungsverhältnis dürfte einmalig sein." DATA NEWS im Test von 200 PC-Programmen: Testsieger: „Mit Cabs. wurde eine perfekte Mischung aus brillanter Bedienung und fachlicher Kompetenz geschaffen. Spitzen-Programm! Unbedingt empfehlenswert!" Johannes Kühne, Leiter Strategische Planung, Volkswagen AG, Wolfsburg: „Mit Cabs. ist eine bisher nicht erreichte Annäherung an die betriebswirtschaftliche Realität – speziell unserer Branche – gelungen." Michael Steinke, Oliver Lütgen, Reinhold Glatt, Studenten: „Bei Cabs. macht man Erfahrungen, die über das theoretische Wissen, das an der Universität vermittelt wird, hinausgehen." Dirk Ahlheim, Student: „Herzlichen Glückwunsch. War Version 1.0 schon klasse, macht Cabs. 2.0 geradezu süchtig."

Mindestsystemvoraussetzungen: PC 386, 4MB RAM, 10 MB freier Platz auf der Festplatte, Windows ab Version 3.1. Ready for Windows 95.

Ja, bitte senden Sie mir

- ☐ **Cabs. 2.0 advanced**, ausschließlich für Vollzeitstudenten, Azubis, Schüler gegen Einsendung eines Beleges **DM 349,-** zzgl. DM 7,- Versand.
- ☐ **Cabs. 2.0 advanced**, ausschließlich für den privaten Anwender, **DM 599,-** zzgl. DM 7,- Versand.
- ☐ Scheck über DM 356,-/606,- liegt bei
- ☐ bitte senden Sie mir Cabs. per Nachnahme

Name:

Straße:

PLZ, Ort:

Unterschrift:

Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Virtual Management Simulation Software GmbH. Coupon bitte senden an:
Virtual Management GmbH, Kleverstr. 84, 40477 Düsseldorf.



viel lernen. viel spaß. viel interaktive unternehmens-simulation.

Auf einen Blick:
- Standart-Situationen
- Schießen mit Köpchen
- Der Feinschliff



SPIELERISCH IST DIESE PERSPEKTIVE EIN REINFALL, ALLERDINGS SIND DIE SPIEGELUNGEN IN DEN SCHEIBEN GUT ZU SEHEN.

gieren. Ihre Fans werden es Ihnen verzeihen, wenn Sie gegen Ihren stärksten Angstgegner beim Spielstand von 3:2 die letzten zwei verbleibenden Minuten keine riskanten Aktionen mehr ausprobieren wollen. Schnappen Sie sich den Puck und halten Sie sich die Gegner vom Leib! Geben Sie den Puck an entfernte und vor allem ungedeckte Mitspieler ab und kurven Sie unmotiviert auf dem Spielfeld und hinter Ihrem Tor herum. Haben sich aber dennoch ein paar gegnerische Angreifer zu Ihrem puckführenden Spieler durchkämpfen können, so versuchen Sie doch einfach mal, ein Foul zu forcieren. Stellen Sie sich in eine Ecke mit dem Gesicht zur Bande, halten Sie die Luft an und drücken Sie beide Daumen. Manchmal kommt es vor, daß ein nervöser Gegenspieler durch eine unsaubere Attacke die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters auf sich lenkt und für zwei Minuten zum Nachdenken auf die Strafbank darf, während Ihr mutiger Spieler nur wenige Sekunden braucht, um wieder aufzustehen. Je kräftiger Ihr Spieler ist, desto länger kann er den Puck verteidigen. Versuchen Sie diese Aktion nicht mit einem magersüchtigen Bürschchen. Diesem wird der Puck in Nullkommanichts abgenommen, ohne daß der Gegner ein Foul begehen muß.

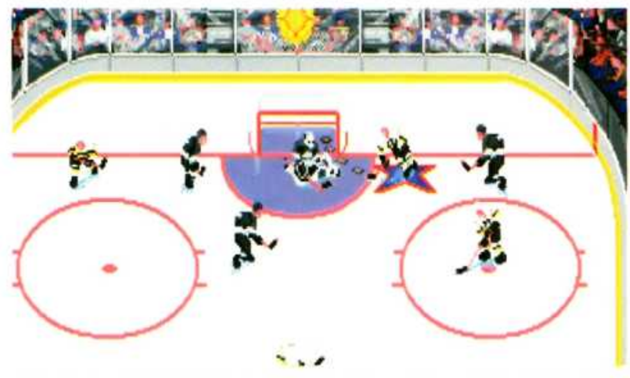
SOLO FÜR ZWEI (TEIL 2)



FAHREN SIE DICHT AN DER BANDE ENTLANG HINTER DAS GEGNERISCHE TOR. PASSEN SIE ABER AUF: DIE GEGNERISCHEN VERTEIDIGER CHECKEN SIE IN DIESER SITUATION GERN EINMAL VOR DIE SEITENBANDE.



HABEN SIE DIE RÜCKSEITE DES TORS PASSIERT, ÄNDERN SIE BLITZSCHNELL IHRE RICHTUNG UM ETWA 90 GRAD UND BEWEGEN DEN PUCKFÜHRENDEN SPIELER AUF DAS TOR ZU. HIER KOMMT ES VOR ALLEM AUF EIN SEHR EXAKTES TIMING AN.



SOBALD SIE ETWAS UNTERHALB DER TORLINIE STEHEN, HOLEN SIE RASCH AUS UND SCHLENZEN DEN PUCK AM TORWART VORBEI INS KURZE ECK. DER KEEPER REAGIERT IN DER REGEL VIEL ZU SPÄT. DAS HEBT DIE STIMMUNG AUF DER TRIBÜNE UND DIE MORAL IHRER TRUPPE.

WIE FRUSTRIERE ICH DEN GEGNER (TEIL 1)?



LAUFEN SIE MIT PUCK IN RICHTUNG TOR GENAU AUF EINEN PFOSTEN ZU. DER TORWART STEHT NICHT IN DER MITTE DES TORES. DIE LÜCKE NUTZEN SIE DURCH EINEN PASS ZUM FREIEN MITSPIELER.



BEVOR DIESER DIE GUMMISCHEIBE BERÜHRT, FÜHREN SIE EINEN ONETIMER IN RICHTUNG GEGNERISCHES TOR AUS. IHR CENTER STEHT BEREITS IN EINSCHUSS-POSITION, DER TORWART WIRD SO AUF DEM FALSCHEN FUSS ERWISCHT.



NOCH BEVOR DER TORWART DIE LÜCKE SCHLIESSEN KANN, SAUST DER PUCK ZWISCHEN IHM UND DEM PFOSTEN DURCH UND LANDET IM KASTEN. DIE STADIONSIRENE HEULT AUF UND SIE HABEN EINEN WEITEREN PUNKT AUF IHR TOREKONTO.

Plädoyer

NHL Hockey '95 und '96 sind die mit Abstand rasantesten und realistischsten Hockeyprogramme. Müssen Sie beim Ausführen der Spielzüge noch darüber nachdenken, wer wann und wo den Puck bekommen soll, sind Sie bereits vom Gegner überrannt. Die Taktiken müssen Sie auch im Tiefschlaf in- und auswendig beherrschen und reflexartig, aber präzise ausführen. Sind Sie dazu nicht in der Lage, landen Sie bei dem Spiel immer nur auf Platz zwei! Haben Sie sich aber mit der Steuerung vertraut gemacht und ist für Sie auch die spontane taktische Planung kein Buch mit sieben Siegeln mehr, erleben Sie Eishockeyduelle mit überaus spannenden Szenen und adrenalinfördernden Momenten.

Schießen mit Köpfchen

In den seltensten Fällen kommt es vor, daß Sie ein leeres Tor vorfinden. Hat der Gegner aber den Torwart gegen einen aktiven Spieler ausgetauscht, können Sie in kürzester Zeit mit gut gezielten Weitschüssen das Stadion zum Kochen bringen! Meistens müssen Sie sich jedoch entscheiden, ob Sie am Torwart vorbei den Schuß ins linke oder rechte Eck ansetzen möchten. Nähern Sie sich dem Torwart diagonal von der Seite, erhöhen Sie Ihre Trefferwahrscheinlichkeit, indem Sie das kurze Eck anvisieren (Kommen Sie von links, zielen Sie aufs linke Eck. Planen Sie einen Angriff von rechts, schießen Sie ins rechte Eck). Dadurch ist der Flugweg des Pucks kürzer und die Chance auf eine heulende Stadionsirene größer. Ist der Winkel zum Torwart kleiner als 45 Grad,

ist zudem die Lücke zwischen Torwart und kurzem Eck immer größer als zwischen Torwart und langem Eck.



Nähert sich Ihr Center dem gegnerischen Torwart mittig, sollten Sie unbedingt versuchen, bei einem rechtshändigen Torwart ins linke Eck und bei einem linkshändigen Torwart ins rechte Eck zu schießen. Da der rechtshändige Torwart den Stock in der rechten Hand hält, hat er dadurch rechts einen größeren Abfangradius als links. Um Ihre Trefferquote zusätzlich zu erhöhen, sollten Sie den Schuß zudem tief ansetzen, damit er sich bücken muß, um den Puck zu erwischen. Bei einem hohen Schuß hätte der Torwart eine gute Chance, den Puck noch mit der Hand abzufangen. Sollten Sie einen Schuß auf die Stockhand des Torwarts wagen, begehen Sie nicht den Fehler, diesen Schuß tief anzusetzen. Schlittert der Puck auf dem Boden entlang, erwischt ihn der Torwart in den meisten Fällen. Zielen Sie in diesem Fall ins obere Eck. Sie werden sehen, wie hilflos mancher Torwart Ihrem Schuß ausgesetzt ist, sobald er den Stock über 30 Zentimeter anheben muß.



Verfügt der Schütze über einen harten Schuß, so können Sie direkt auf den Torwart zielen. Aufgrund der Schußstärke prallt der Puck am Körper des Torhüters weit ab, und Ihr Spieler erhält die Chance, auf kurze Distanz beim Nachschuß das Ei ins Nest zu legen. Die Replay-Funktion dient nicht nur dem Archivieren Ihrer grandiosen Torszenen, sondern ist auch ein hervorragendes Mittel, um die gegnerische Taktik zu erforschen. Hat der Computer ein Tor erzielt, so schauen Sie sich in der Zeitlupe doch einmal an, wie es dazu kam. Ist möglicherweise Ihre Abwehr zu schlecht? Oder sind Ihre Jungs zu langsam? Müßte eventuell ein anderer Torwart her? Beim Betrachten der Wiederholungen können Sie sich Zeit lassen und jeden Ihrer Schützlinge genau überprüfen. Sie lernen dabei mehr als Sie vielleicht denken! Das gleiche gilt natürlich auch dann, wenn Sie einen Angriff erfolgreich beendet haben. Erkunden Sie in der Wiederholung die Schwachpunkte der gegnerischen Abwehr! Oder hat Sie kurz vor dem Torschuß ein Gegner wieder des Pucks beraubt? Sehen Sie



DER FEINSCHLIFF

Nachdem Sie die Grundzüge von NHL Hockey bereits erfaßt haben, dürfen Sie sich nun an die Verfeinerung Ihrer Technik machen. Folgende Tips sollten dabei helfen:

● Ist Ihnen der Gegner haushoch überlegen, wählen Sie eine defensive Taktik und bauen eine starke Verteidigung auf. Versuchen Sie, den Puck so lange wie möglich zu besitzen und arbeiten Sie sich langsam aber sicher in Richtung Tor vor. Spielen Sie den Puck lieber zu einem freien Mitspieler hinter Ihnen ab als zu einem gedeckten Teamkollegen vor Ihnen. Erzwingen Sie keine Torchancen, sondern beobachten Sie das Spielfeld in aller Ruhe, und wenn der Moment gekommen ist und Sie es bis zum Tor geschafft haben, dann zögern Sie nicht mit einem rasanten Torschuß. Gehen Sie unnötigen Bodychecks aus dem Weg, indem Sie die Gegner umfahren. Riskante Einzelmanöver oder abenteuerliche Durchbrüche ziehen bei übermächtigen Gegnern nur den Verlust des Pucks nach sich.

● Haben Sie stattdessen eine starke Mannschaft und tritt Ihr Gegner mit einem Altersheim gegen Sie an, so bauen Sie den Angriff aus. Vernachlässigen Sie trotzdem niemals die Verteidigung! Versuchen Sie, jeden Puckgewinn im gegnerischen Tor enden zu lassen. Haben Sie keine Angst vor einem Puckverlust; Ihre Verteidigung steht Ihnen in diesem Falle erfolgreich zur Seite. Riskieren Sie ruhig mal einen alleinigen Durchbruch oder einen hoffnungslosen Weitschuß. Wer weiß, vielleicht klappt´s ja mal.

● Hat der Gegner ein grobes Foul begangen und ist Ihnen der Schiedsrichter freundlich gesonnen, so dürfen Sie jetzt, da der Fouler für die nächsten Minuten auf der Strafbank in aller Ruhe über seine Attacke nachdenkt, Ihre Power-Play Reihe aufs Spielfeld schicken. Diese sollte aus Ihren besten und wendigsten Spielern bestehen. Achten Sie hauptsächlich auf die Skating-Eigenschaften und nicht auf Scoring-Werte. Diese Jungs müssen in erster Linie schnell am Gegner vorbei in Richtung Tor flitzen. Schließlich haben Sie dafür meistens nur zwei Minuten Zeit!

● In manchen Situationen ist aber der Computer der Glückliche, der die Power-Play-Reihe auf´s Spielfeld schicken darf. In diesen Minuten sollten Sie Ihr Ziel, Tore zu schießen, weit in den Hintergrund stellen. Konzentrieren Sie sich auf die Abwehr. Erhaschen Sie den Puck und versuchen Sie, ihn bis zur Ende der Strafzeit nicht mehr zu verlieren. Spielen Sie zu den Kollegen ab, die am weitesten von den Gegnern entfernt sind! Verweilen Sie niemals länger an einer Stelle, sondern bleiben Sie in Bewegung! Rekrutieren Sie eher schwergewichtige Spieler mit guten Defense- und Endurance-Werten für die Penalty-Killing-Aufstellung als flinke Torschützen.



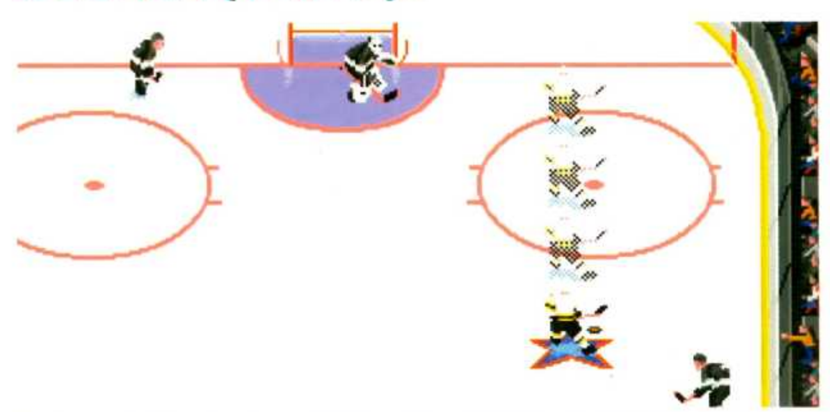


DIE 95ER UND DIE 96ER VERSION IM VERGLEICH. IM UNTEREN BILD SEHEN SIE ZEHN UNTERSCHIEDE. FINDEN SIE DREI!

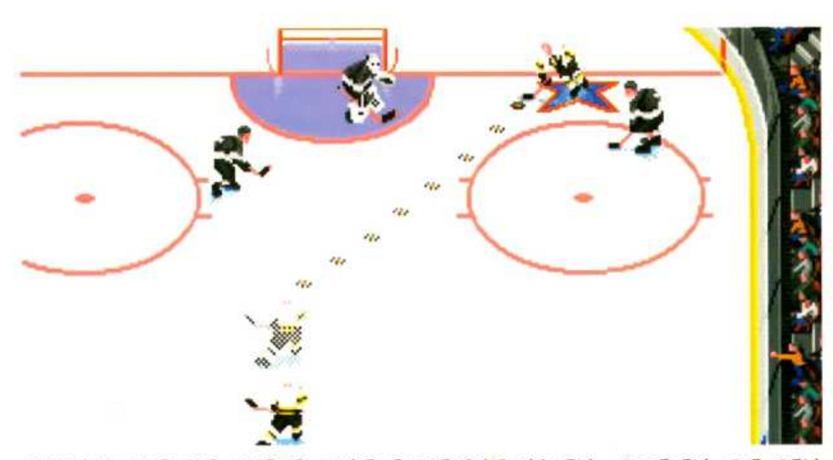
Auf einen Blick:
- Der feine Unterschied
- Ist NHL 95 out?
- Fakten aus der NHL
-

doch einfach mal im Replay nach, wo ein ungedeckter Teamkollege stand, zu dem Sie das nächste mal passen können.

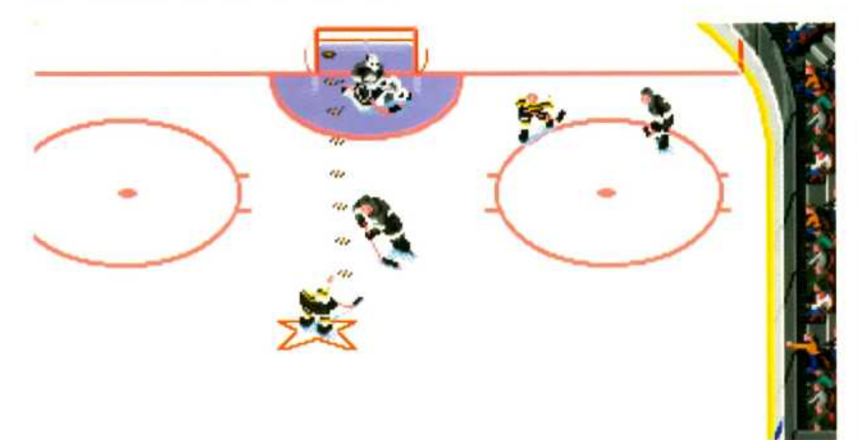
WIE FRUSTRIERE ICH DEN GEGNER (TEIL 2)?



SIE FLITZEN DIESMAL MITTIG ZWISCHEN BANDE UND GEGNERISCHEM TOR NACH OBEN. DER TORWART WIRD SICH LOGISCHERWEISE AM RECHTEN TORRAND AUFBAUEN, UM IHNEN DEN ANGRIFF ZU ERSCHWEREN.



SOBALD SIE DIE OBERE LINIE ERREICHT HABEN, SPIELEN SIE DEN PUCK ZU EINEM FREIEN TEAMKOLLEGEN AB, DER AM UNTEREN BILDSCHIRMRAND ERSCHEINT.



BEVOR DER TORWART SICH DEM NEUEN ANGREIFER ZUWENDEN KANN, FÜHREN SIE WIEDER DEN ALLSEITS BELIEBTEN ONE-TIMER AUS UND BRINGEN SOMIT DEN GEGNERISCHEN TORWART EIN STÜCKCHEN SEINER PENSIONIERUNG NÄHER.

Der feine Unterschied

Trotz kleiner Mankos bietet NHL´96 ein nicht zu überbietendes Eisstadionfeeling. Die Spieler sind so fein animiert, daß man glaubt, man sähe einer Fernsehübertragung zu. Der Sound wurde ein weiteres Mal deutlich aufgepeppt. Die Fans jubeln jetzt unterschiedlich stark, der Kommentator hat mittlerweile Deutsch gelernt und erfreut Ihre Ohren mit glasklaren Berichten. Es drängt sich der Verdacht auf, als habe Electronic Arts die Sätze des Moderators tatsächlich in einem Eisstadion aufgenommen. Das atmosphärische Nachhallen bei jedem Wort klingt so überzeugend nach Eisstadion, daß EA dafür ein großes Lob verdient. Auch das Anklicken der Menüpunkte wurde mit einem dumpfen Metallsound unterlegt, der selbst Arnold Schwarzenegger alias Terminator die Schuhe ausziehen würde. Die Menüs sind ähnlich reichhaltig wie beim Vorgänger, aber wesentlich besser strukturiert. Man hat nicht mehr das Gefühl, sich durch einen endlosen Menüdschungel klicken zu müssen. Der blutige Eishockey-Neuling wird von Electronic Arts behutsam ins rauhe Eishockeyleben eingeführt. Vor Beginn darf der Spieler jetzt zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen. Auch die unterschiedlichen und fein abgestimmten Teamstärken garantieren wenig Frust in der Anfangsphase. Der nützliche Mannschaftseditor vom Vorgänger wurde auch dieser Version spendiert. Der Spieleprofi hat jetzt allen Grund, den Computergegner zu fürchten. Der Torwart hat noch einiges dazugelernt und ist jetzt wesentlich schwerer auszutricksen. Zufallstore sind nun so selten wie Eisblumen in der Sahara. Der Schiedsrichter war in der Zwischenzeit beim Augenarzt und bekam Kontaktlinsen verpaßt, um auch wirklich gerecht zu pfeifen. Auch die Mitspieler verteilen sich jetzt strategisch günstig auf dem Eis. Wenn Sie beispielsweise mit dem Linksaußen nach rechts unten fahren, schließen die Kollegen die entstehende Lücke selbständig, um den Gegnern den Angriff zu erschweren. Trauen Sie dem Computer bei der Steuerung Ihres Torwarts nicht, so können Sie Ihren Goalie auch selbst befehligen. Da aber der Puck mit einem Affenzahn durch die Halle geschossen wird und Sie wahrlich mehr zu tun haben als nur auf Ihr Tor zu achten, ist diese nette Option höchstens den Anfängern im Zwei-Spieler-Modus zu empfehlen, damit wenigstens ab und zu ein Tor fällt.

Let´s get ready to rumble.....

Eine typisch menschliche und beim Vorgänger schmerzlich vermißte Regung haben die Eishockeyspieler diesmal mit auf ihren Karriereweg bekommen: die unkontrollierbare Wut! Klatscht ein Spieler durch Gegnerangriffe mehrmals an die Bande, steigt sein Aggressionsfaktor. Hat sich die Wut bis zum äußersten angestaut, vermöbelt der wutentbrannte Hüne unter Anfeuerungsrufen der Fans und Teamkollegen den gegnerischen Spieler. Damit Ihnen auch garantiert kein Kinnhaken entgeht, saust die Kamera blitzschnell auf´s Eis zu den beiden Bösewichtern und präsentiert Ihnen die willkommene Abwechslung in Großaufnahme. Damit aber noch nicht genug! Sie selbst dürfen den Raufbold Ihrer Mannschaft steuern und dem Gegner so richtig ordentlich eins auf die Mütze geben. Da kocht das Stadion vor Begeisterung.

Aber nicht nur neue Optionen wurden bei NHL´96 implementiert, sondern taktisch hat sich auch einiges zum Positiven entwickelt! Beispielsweise können Sie jetzt wie gewohnt zum Schlagstoß ausholen, aber den Schläger dabei so lange in der Luft behalten, wie Sie wollen. Sie können



TORJUBEL BEI NHL HOCKEY 95. ALLEINGÄNGE KLAPPEN HIER NOCH BESONDERS GUT. DER KEEPER HAT KEINE CHANCE.





ERST IN DIESEM ERBÄRMLICHEN GRAFIKMODUS (LINKS) SPIELT SICH NHL 96 AUF EINEM 486 FLÜSSIG. DANEBEN DIESELBE SITUATION AUF EINEM KRÄFTIGEN PENTIUM-RECHNER.

entweder schießen oder den Schlag nur antäuschen. Letzteres ist sinnvoll, wenn sich der gegnerische Verteidiger vor Ihrem Spieler auf den Boden wirft, um Ihren Schuß abzufangen. Sie können nun den auf dem Eis liegenden Gegner lässig umfahren und Ihren Angriff fortsetzen. Durch ein weiteres Strategie-Feature ist es jetzt möglich, schnelle Volleys zu passen. Dadurch gewinnt das Spiel an Tempo und an Spannung. Ein weiteres Bonbon, das Ihrer taktischen Planung zugutekommt, ist, daß Sie nun einen Paß zu einem Teamkollegen spielen dürfen, diesen aber nicht selbst steuern. Bringen Sie Ihren pucklosen Spieler in eine günstige Position und fordern Sie die schwarze Hartgummischeibe zurück. Wie die meisten Spiele, die in den letzten Monaten um die Käufergunst warben, enthält auch NHL´96 einen Mehrspieler-Modus. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an einem Computer das Eis beharken. Via Modem treten Sie gegen einen Freund an, um Ihre Eishockeyfähigkeiten zu testen. Die Besitzer der ´95er Version hingegen dürfen die Dienste der Telekom beim Zwei-Spieler-Match nicht in Anspruch nehmen. Sie können zu zweit an ein und demselben Rechner die Kräfte messen.

Ist NHL´95 out?

Mit Sicherheit nicht. Steht auf Ihrem Prozessor nicht das kleine unscheinbare Wörtchen Pentium, sollten Sie NHL´96 im Regal stehen lassen und lieber zum Vorgänger greifen. Erst ab einem Pentium 90 lohnt es sich, unter SVGA das Eisstadion zu betreten. Selbst mit einem DX4 und fixer Grafik-

FAKTEN AUS DER NHL

Die ewige Bestenliste der NHL

Diejenigen Spieler, die in einer Saison 50 Tore erzielen, bekommen einen Ehrenplatz in der Liste der „ALL-TIME-GREATEST". Als erster Spieler schaffte es Montreals Ex-Star Maurice Richard 1945. Den derzeitigen Rekord hält Wayne Gretzky mit 92 Toren, die er in der Saison ´81/´82 für Edmonton schoß. Dicht gefolgt, mit 87 Toren, finden wir wieder den Namen Gretzky (´83/´84). Den dritten Platz belegt Brett Hull (´90/´91 für St.Louis) mit nur einem Tor weniger.

Nagano ´98

Die nächsten olympischen Winterspiele werden ein Gourmet-Tip für Eishockeyfans. Sechs Dream Teams mit einer nie dagewesenen Anzahl an Weltstars lassen auf spannende Begegnungen hoffen. Ein Treffen von NHL-Stars auf dem olympischen Eis gibt es für die Teams Rußlands, Kanadas, der USA, Schwedens, Finnlands und von Tschechien.

Mit harten Bandagen

Sie meinen, Spiele mit 300 Strafminuten seien etwas Außergewöhnliches? Nicht für die Regina Pats, einem Club der Western Hockey League. Im einem Vorbereitungsspiel kassierten Sie drei Disziplinarstrafen, sechs Spieldauer-Ausschlüsse und 19 weitere Strafen. Momentan spielen aus Regina Dave Karpa, Mike Sillinger, Garth Butcher, Chris Snell, Kevin Dahl und Dirk Graham in der NHL.

Auf einen Blick:
- Schuß und Tor
- Computermacken beider Versionen



SIE HABEN DREISSIG SEKUNDEN ZEIT, IHREM GEGNER EIN NEUES OUTFIT ZU VERPASSEN, EHE DER SCHIEDSRICHTER DER HITZIGEN DISKUSSION EIN ENDE BEREITET.

karte können Sie ein nahtlos flüssiges Spiel nur unter VGA und abgeschalteten Grafikdetails genießen. Die Figuren sehen dann aber kläglich aus und echtes Hockeyfeeling will sich nicht einstellen. Begnügen Sie sich in diesem Fall mit der ´95er Version. Sind Sie aber stolzer Besitzer eines High-End-Rechners, dann entscheiden Sie sich für Electronic Arts´ neuestes Baby.

Schuß und Tor

Die schönsten Tore sind nicht etwa Glückstreffer, die Sie der träumenden gegnerischen Verteidigung verdanken, sondern geplante Spielzüge, mit denen Sie hochkonzentrierte Gegner ausspielen. Um Erfolg auf dem Eis zu haben, muß Ihnen die Steuerung bei diesem schnellen Spiel in Fleisch und Blut übergegangen sein. Und das bedeutet üben, üben und nochmals üben. Da der Computer strengen Programmalgorithmen folgt und sich nicht von Intuitionen leiten läßt, gibt es natürlich auch gewisse Schwachpunkte, die das Toreschießen erleichtern. Unterliegen Sie aber nicht dem Irrtum zu glauben, daß die folgenden Spielzüge permanent zum Erfolg führen! Es hängt, wie kann´s auch anders sein, immer von Ihrem spielerischen Können ab!

Peter Gunn

COMPUTERMACKEN BEIDER VERSIONEN

Die gefährliche Lücke

Leider ist die Computerstrategie nicht gerade die ausgeklügeltste. Das läßt man sich bei der gegnerischen Mannschaft gerne gefallen, aber leider werden auch Ihre Spieler z. T. vom PC gesteuert. Kontrollieren können Sie immer nur den Spieler mit dem Stern, während die anderen Mitspieler den Befehlen des Computers blind gehorchen. So entsteht leider immer eine große Lücke, wenn Sie beispielsweise mit dem Center nach links schlittern. Statt daß der linke Flügelmann nun die Mitte übernimmt, bleibt er beharrlich auf seiner alten Position, und Sie haben keine Möglichkeit, zu einem Teamkollegen in der Mitte zu passen. Dem Gegner ist die soeben entstandene Lücke ein willkommenes Geschenk, durch die er ungehindert in Richtung Tor fahren kann.

Ein strategisches Päuschen

Ein kleines Angriffspäuschen legen die Gegner gerne ein, wenn Sie sich mit dem Puck hinter das Tor flüchten. Merkwürdigerweise dauert es ein Weilchen, bis ein oder mehrere Opponenten sich trauen, Ihnen dahin zu folgen. Die ängstlichen Gegner machen sogar kehrt und ziehen von dannen! Die gewonnene Zeit reicht aus, um den Computergegner abzuhängen.

Der Unparteiische

Welches Foul wann und wieso gepfiffen wird, bleibt in den Leiterbahnen des PCs verborgen. Suchen Sie nicht nach einer logischen Erklärung. Es gibt keine! Mal hat der Schiedsrichter Augen wie ein Falke und wenige Sekunden später sind dieselben von Tomaten bedeckt.

Verträumter Torwart

Wenn Sie gegen St. Louis spielen und Curtis Joseph das gegnerische Tor sauberzuhalten versucht, dann schießen Sie doch einfach mal den Puck knapp am Tor vorbei, so daß der Torwart hinter das Tor fährt. Meist erhascht ein Gegenspieler vor dem Torhüter den Puck und zieht mit der Gummischeibe von dannen. Der Torwart bleibt manchmal voller Enttäuschung wie angewurzelt auf der Rückseite des Tors stehen und kommt nicht mehr zurück! Nun sollte es nur noch eine Frage von wenigen Sekunden sein, bis Sie Ihren Torevorsprung erweitern können.

Kleine Mankos beim Nachfolger

Die neue Saison hat begonnen, und EA hat das 96er Eisstadion gründlich renoviert. Durch die zoomenden und rotierenden 3D-Ansichten macht Eishockey erst richtig Spaß... beim Betrachten der Wiederholung! Das eigentliche Spiel hingegen ist für die Kameras ein wenig zu schnell! So passiert es immer wieder, daß Sie einen Mitspieler außerhalb des sichtbaren Bereichs anspielen, der von der Kamera erst ein bis zwei Sekunden nach der Puckannahme erfaßt wird. In der Zwischenzeit ist Ihr Schützling gegnerischen Angriffen im wahrsten Sinne des Wortes blind ausgeliefert. Mit einem ähnlichen Problem werden Sie konfrontiert, wenn Sie einem angreifenden Spieler den Puck abnehmen und ihn wieselflink einem Mitspieler vor Ihnen zuspielen. Zwar sehen Sie den puckführenden Spieler, doch leider nur das Geschehen hinter ihm und nicht das, was ihn in ein paar Augenblicken erwartet. Die grandiosen Kameraführungen bergen aber weitere Risiken. Durch 180 Grad-Schwenks befindet sich das gegnerische Tor auf einmal dort, wo wenige Sekunden zuvor Ihr eigener Goalie den Kasten beschützte. So kann es im Eifer des Gefechts passieren, daß Sie einen Kameraschwenk nicht bewußt wahrnehmen und Ihr eigenes Tor attackieren.

Spektakuläre Ansicht zu Lasten der Steuerung

Auch die Joysticksteuerung wird durch die TV-gerechte Sichtweise erschwert. Da die Joystickabfrage relativ zur Kamera und nicht zum Spielfeld erfolgt, müssen Sie, um bei einem 180 Grad-Kameraschwenk schnurgeradeaus zu schlittern, eine ebenfalls 180 Grad-Joystick-"Rumrührbewegung" ausführen.

Lustloser Computer

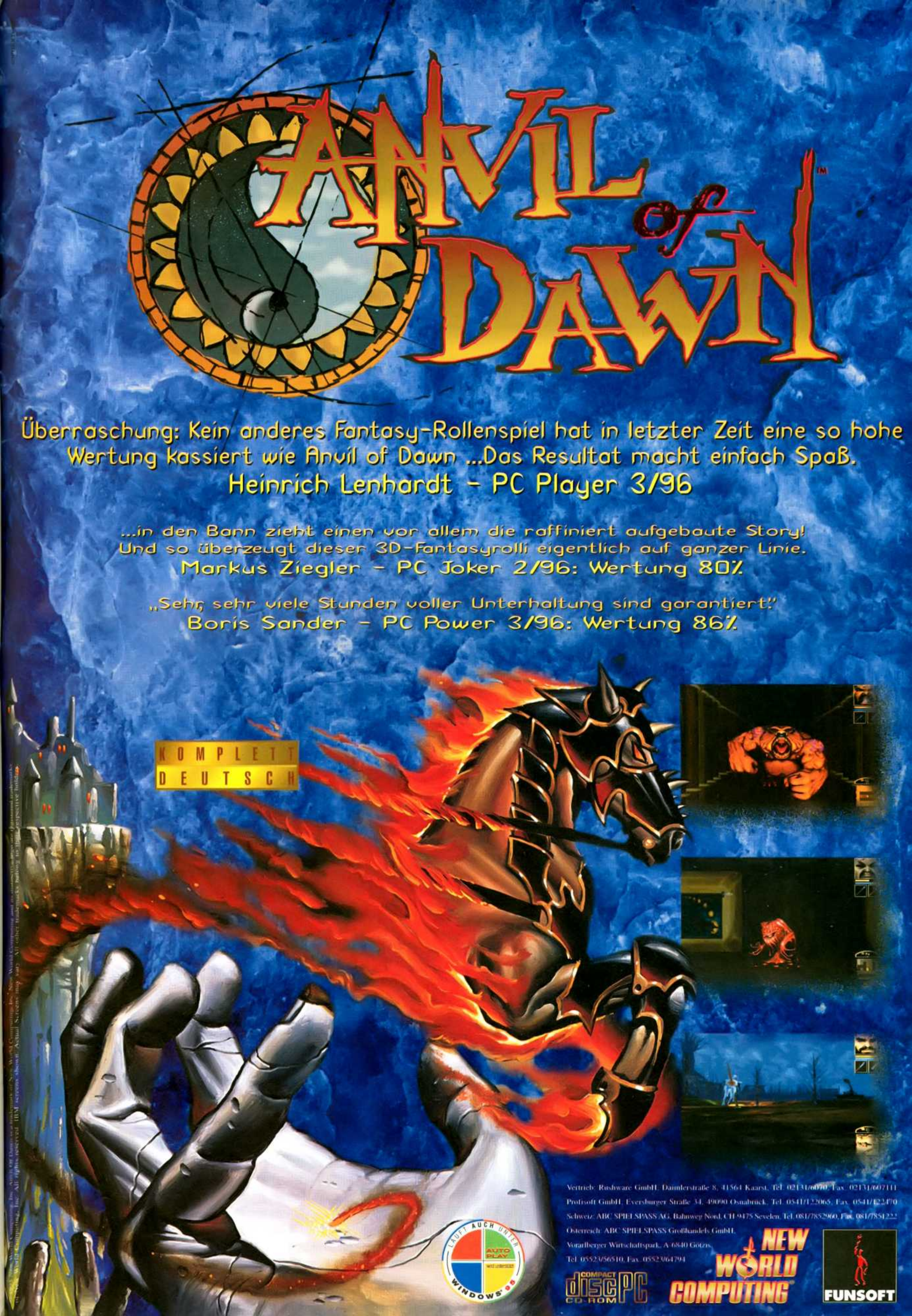
Etwas ärgerlicher ist die Tatsache, daß beim Playoff ab und zu aus unerfindlichen Gründen der Computer einfriert und den weiteren Dienst verweigert. Dann hilft nur noch der Griff zum Hardware-Reset - in der Hoffnung, daß der kleine Bug das nächste Mal nicht mehr zuschlägt. Aber auch bei Freundschaftsspielen schaltet der Computer in manchen Fällen auf stur. Geht Ihre Mannschaft in eine wohlverdiente Drittelpause, kann es sein, daß der Computer Ihre energischen Mausklicks auf die Schaltfläche „WEITER" großzügig ignoriert und aus seinem Koma nicht mehr erwacht!



DAS WAR'S. EINE MELDUNG IN DER LINKEN OBEREN ECKE ZEIGT IHNEN DEZENT AN, DASS DIE ERSTE DRITTELPAUSE NUN DOCH IHRE LETZTE IST...

Rettung naht

Electronic Arts reagierte prompt auf diese Fehler und bescherte den gefrusteten Eishockeyspielern ein Update (siehe PCA-Cover-CD). Merkwürdigerweise haben es die Programmierer versäumt, die Joystickabfrage in den Drittelpausen zu aktivieren! Um auf die Schaltfläche „WEITER" zu klicken, auf dem der Cursor voreingestellt ruht, müssen Sie immer wieder zur Maus greifen. Ein einziger Druck auf den Knopf des ohnehin schon in der Hand liegenden Joysticks wäre wünschenswert gewesen. Schade!



ANVIL of DAWN™
Überraschung: Kein anderes Fantasy-Rollenspiel hat in letzter Zeit eine so hohe Wertung kassiert wie Anvil of Dawn ...Das Resultat macht einfach Spaß.
Heinrich Lenhardt - PC Player 3/96
...in den Bann zieht einen vor allem die raffiniert aufgebaute Story! Und so überzeugt dieser 3D-Fantasyrolli eigentlich auf ganzer Linie.
Markus Ziegler - PC Joker 2/96: Wertung 80%
„Sehr, sehr viele Stunden voller Unterhaltung sind garantiert!"
Boris Sander - PC Power 3/96: Wertung 86%
KOMPLETT DEUTSCH
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111
Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH,
Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis,
Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
LÄUFT AUCH UNTER WINDOWS 95
COMPACT disc CD-ROM PC
NEW WORLD COMPUTING
FUNSOFT

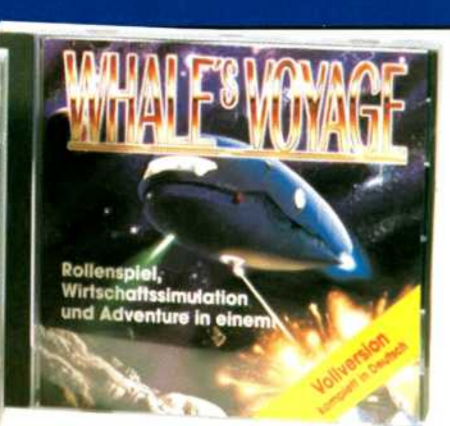
Sie erhalten als D

PC ACTI

eine der folgenden k

1. Ein PC-CD-ROM-Spiel





„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1080
Zuzahlung: keine

„Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1081
Zuzahlung: keine

„Whale´s Voyage" - Wirtschafts-simulation und Adventure in einem! Komplett in Deutsch.

Artikelnummer: 1082
Zuzahlung: keine

2. Ein CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases



Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf.

Mit den monatlichen Inlays im Design der PC Action-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086
Zuzahlung: keine

ankeschön für ein

ON ABO

ostenlosen Prämien:

3. T&T-Sammelordner

Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die hilfreichsten Seiten der PC ACTION immer griffbereit haben möchten.

Neben den Spielelösungen, Strategien, Tips und Hilfen zu allen top-aktuellen PC-Spielen können SIe z.B. auch den seperaten Heftteil „CD-ROM Inhalt" abheften.

Artikelnummer 995
Zuzahlung: keine



nur DM 79,90

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

IHRE VORTEILE:

PC ACTION - das Profi-Spielemagazin - im Abo:

- Jeden Monat über 50 Seiten GAMES GUIDES zu aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller Spielehits.
- Auf CD-ROM - alles was ein Spielerherz begehrt: Demos, Updates, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware....
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.**
- Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

☒ **JA, ich will das PCA-Abo mit CD-ROM.**
(DM 79,90/ Jahr (= DM 6,66/ Ausgabe); Ausland 103,90/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ❒ **WIZARDRY 7** (Art.-Nr. 1080)
- ❒ **RETRIBUTION** (Art.-Nr. 1081)
- ❒ **WHALE´S VOYAGE** (Art.-Nr. 1082)
- ❒ **CD-Ständer** (Art.-Nr. 1086)
- ❒ **T&T-Ordner** (Art.-Nr. 995)

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte das PCA-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Datum *1.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)*

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.*** *Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum *2.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)*

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)
- ❒ Gegen Rechnung
- ❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

PA 0596

ERSTE + HILFE

PC Action möchte bei der Lösung und Beherrschung aller guten Spiele in den verschiedensten Genres Hilfestellung leisten. An dieser Stelle bieten wir unseren Lesern ein Forum an, in dem nicht besonders umfangreiche Tips und Tricks zu diversen Games veröffentlicht werden können.

POLE POSITION



Um mehr Geld zu bekommen, sollten Sie bei der Sponsorensuche einfach mal mit den möglichen Sponsoren verhandeln. Dabei können Sie ruhig DM 10.000.000 einstellen, meistens nehmen die Interessenten trotzdem an. Und: Sie brauchen die Sponsoren nicht mit einem Makler zu suchen!

Jan Philipp Höllger

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

So finden Sie den versteckten Charakter: Die Geschwindigkeit auf Speed 3 stellen. Mit dem Cursor ein paar Sekunden bei Ryu warten, dann weiter zu T. Hawk bewegen, dann zu Guile, wieder 2 Sek. warten, dann mit dem Cursor über Dhalsim zu Cammy. Wieder eine kurze Pause, danach zu Ken, noch einmal kurz warten und zurück zu Ryu. 2 Sekunden warten und dann alle drei Punch-Knöpfe gleichzeitig drücken. Anstelle von Ryus Kopf erscheint nun das Bild des versteckten Kämpfers Akuma.

Schuß: unten, unten-vorne, vorne + beliebiger Schlagknopf
Hurricane Kick: unten, unten-zurück, zurück + beliebi ger Trittknopf
Uppercut: unten, vorne, unten-vorne + beliebiger Schlagknopf

Martin Förster

BLEIFUSS

Ist Ihr Ferrari F40 einfach zu langsam? Um den Wagen etwas zu tunen, laden Sie die Datei GEN.DAT aus dem Verzeichnis DATA mit dem Hex-Editor und suchen nach folgender Adresse:

2:F40 gialla - spd:340 - acc:3 gri:4

F21000	F9000 f1.1.	F1100 d1 d67
*1	*2	*3

***1:** Verändert die Höchstgeschwindigkeit (F21000=340 km/h; F8000= 1000km/h

***2:** Verändert das Bremsverhalten (hoher Wert=hohe Bremskraft)

***3:** Verändert das Beschleunigungsverhalten (F9000= TopSpeed in 2 Sek.)

Frank Stietenroth

TERMINATOR FUTURE SHOCK



Aktivieren Sie den Cheat-Modus während des Spiels mit ALT und +\ und geben ein:

ICANTSEE,TURBO,NEXTMISSION,TURBO.

Damit sollten alle Probleme mit dem hohen Schwierigkeitsgrad gelöst sein.

Daniel Ussat

DESTRUCTION DERBY

Wählen Sie das Amateur-Auto aus und starten Sie die Spielvariante Total Destruction. Beginnen Sie das Spiel mit GO! und drücken sofort die P-Taste, wenn das Go-Logo erscheint. Jetzt EXIT wählen und auf den Eintrag in die Highscore-Liste warten, an der Sie nun mit einer Zeit von 599:99 automatisch an erster Stelle stehen.



Hanno Detjen

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Die Karriere-Datei *.car aus dem Hauptverzeichnis in den Hex-Editor laden. Die Hex-Offsets D5DC bis D5DF ändern in: 00 E1 F5 05. Mit einer Summe von DM 200 Mio. sollte eine schlagkräftige Truppe nun zu bezahlen sein. Sollte das Geld wieder zur Neige gehen, kann die Datei immer wieder derart editiert werden.

Markus Liebscher

DESCENT 2

Starten Sie Descent 2. Speichern Sie ein noch nicht begonnenes Spiel ab. Öffnen Sie dieses Savegame (z.B. descent.sg0) mit dem Hex-Editor und tragen Sie folgendes ein:

Zeile	Hex
16D0	00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 14
16E0	50 00 00 14 50 05 03 05 01 FF FF 4F 00 EF 00 00
16F0	00 FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1700	00 00 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 00 00 FF 00 FF
1710	00 FF 00 00 00 00 00 00 00 A4 19 01 00 FF FF FF

Speichern Sie ab und starten Sie Descent 2 mit dem editierten Savegame, so sollten Sie über alle Waffen und vor allem ausreichend Munition und Energie verfügen, um den Robot-Alptraum zu überstehen.

Frank Tändler



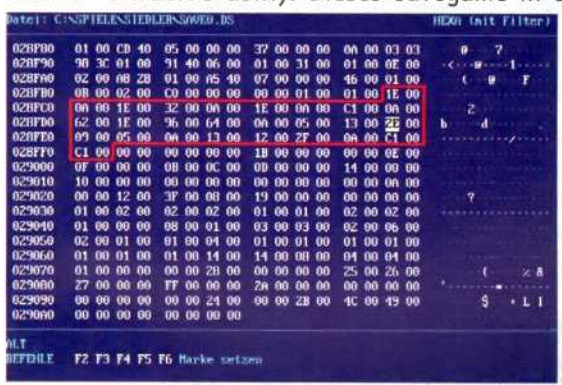
DIE SIEDLER

Man startet und beginnt ein neues Spiel. Dabei stellt man am Anfang den linken der drei Balken unter dem Bild des Ritters nach ganz oben



(d. h. daß der Lagerinhalt auf Maximum des Spiels gestellt wird). Es ist egal, wie viele bzw. ob man Gegner einstellt. Hat man das Schloß errichtet, sollte man einen Blick in das Lager werfen.

Man darf noch nichts bauen, da sonst einige Unstimmigkeiten mit den Lagerinhalten auftreten. Nun speichert man das Spiel auf einem gewählten Platz ab (erster Speicherplatz=SAVE0.DS, zweiter=SAVE1.DS usw.). Dieses Savegame in den Hex-Editor laden



und den Hex-String 2E suchen. Es kann sein, daß mehrere gefunden werden. Uns interessiert jedoch nur derjenige, der so ziemlich am Ende der Datei oder einen Sektor vor dem Ende steht.

Man erkennt ihn an dem Aussehen seiner Umgebung:
XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 2E 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 (XX sei hier eine Kombination aus Zahlen von 1 bis 9 und/oder Buchstaben von A bis F). Jeder Hexadezimalwert wird an dieser Stelle von einer 00



gefolgt. Nun sucht man sich diese 2E und zählt genau 32 Bytes nach vorne. Von dort bis genau 19 Bytes nach dem 2E füllt man ALLES mit FF. Nun sind im Lager von jedem genau 65.535 Stück enthalten.

Kristian Sell

SYNDICATE

Wenn Sie diese Bezeichnungen als Namen für Ihr Agententeam wählen, erhalten Sie nachfolgende Cheats

COOPER TEAM	Viel Geld und die ganze Ausrüstung
NUK THEM	Zugriff auf alle Länder
WATCH THE CLOCK	Zeitbeschleunigung

Kristian Sell

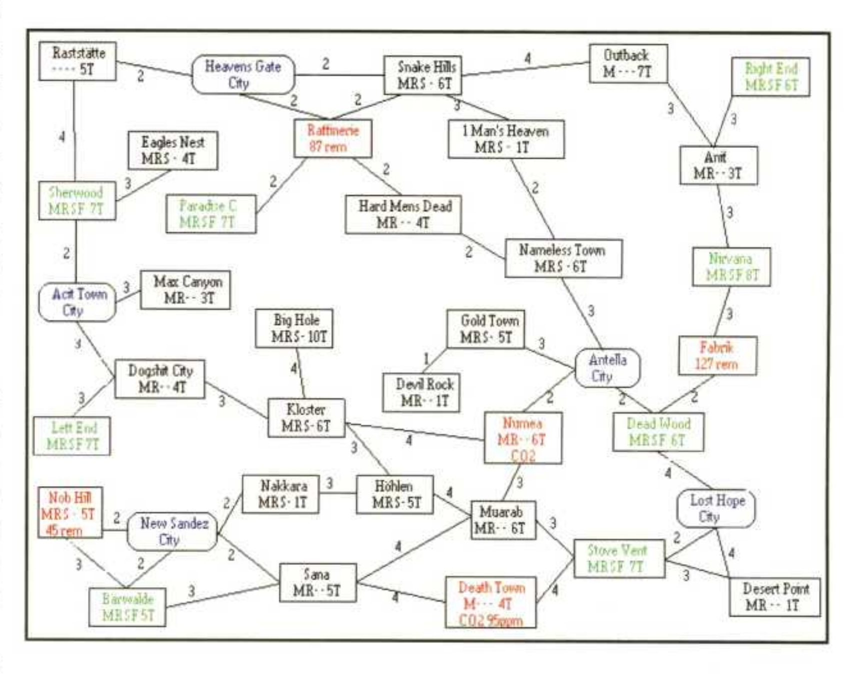
THEME PARK

Zu Spielbeginn geben Sie als Namen HORZA ein. Im Spiel selbst müssen Sie jetzt nur noch die C-Taste drücken oder gedrückt halten. Dann erscheint auf dem Bildschirm die Meldung „Horza hat gerade geschummelt", und Ihre Finanzmittel erhöhen sich auf angenehme Weise.

Michael Staroste

BURNTIME

Eine Übersichtskarte, aus der man auf einen Blick die wichtigsten Informationen über die einzelnen Locations und ihre Entfernungen untereinander ablesen kann.



Legende:

M	Produktion von Maden
R	Produktion von Ratten
S	Produktion von Schlangen
F	Produktion von Fleisch
T	Wasserzufluß pro Runde in Tagesrationen (nicht der Lagerbestand!)
City	Stadt
CO2	*Giftgas!!!* (nur mit Gasmaske betreten)
rem	*Radioaktivität!!!* (nur mit Schutzanzug betreten)

Farben:

blau	Städte
rot	gefährliche Orte (Giftgas, Radioaktivität)
grün	besonders produktive Orte, die auch größere Ansammlungen an Menschen ernähren können (Produktionswerkzeuge vorausgesetzt).

INTERNET-ANBIETER

Wer kennt sich noch aus im Online-Dschungel? Nicht nur, daß sich immer mehr Firmen und Privatleute im Internet tummeln, im letzten halben Jahr sind auch die Provider, also die Anbieter von Internet-Zugängen, wie Pilze aus dem Boden geschossen. Nachfolgend haben wir die wichtigsten kommerziellen Dienste für Sie unter die Lupe genommen.

CompuServe



Seit neuestem bietet der älteste aller Internet-Provider an allen deutschen Einwahlknoten schnelle 28.8er Zugänge an. Die aktuelle 2.0-Version des CompuServe Information Managers enthält den Web-Browser Mosaic 2.0, mit dem sich problemlos zwischen dem Internet und CompuServe hin- und herschalten läßt. CompuServe selbst läßt in seinen Foren kaum Spielerwünsche unerfüllt. Fast alle relevanten Spielehersteller sind vertreten und über komfortable Wort-Suchfunktionen leicht zu finden. Im GAMERS-Forum finden des Englischen mächtige Spiele-Fans Gleichgesinnte und unzählige Demos, Updates und Cheats zu aktueller Software. Seit kurzem lohnt auch der Besuch des deutschsprachigen Deutschen Computerspiel-Forums. Leider sind bei CompuServe derzeit nur 11 Einwahlknoten in den bundesdeutschen Großstädten erreichbarr, so daß für viele Benutzer der kostengünstige City-Tarif entfällt.

America Online (AOL)



Gleich 51 deutsche Einwahlknoten, die noch dazu generell 28.8er Zugänge bieten, hat der Newcomer AOL zu bieten. Die Einwahl in das Internet geschieht über einen integrierten Browser, die Verwendung von Alternativen, wie etwa des beliebten Netscape, ist aber nicht möglich. Der grafischen Oberfläche von AOL merkt man das noch jungfräuliche Alter des Dienstes an, das Design wirkt durchgehend aufgeräumt und ist benutzerfreundlich. In den Foren wird bisher überwiegend englisch gesprochen, zunehmend finden sich aber auch deutschsprachige Angebote. Als echtes Highlight dürfen die mannigfachen Kommunikationsmöglichkeiten der Mitglieder gelten. Die E-Mail-Funktionen sind vorbildlich, viele virtuelle Räume laden zum Online-Chat ein.

T-Online



Im Zeitalter von KIT, dem grafischen Multimedia-Decoder der Telekom, steht die Benutzeroberfläche von T-Online seinen Konkurrenten in nichts nach. Als einziger Internet-Provider kann die Telekom Homebanking-Fähigkeiten anbieten, ein Service, der von fast allen deutschen Banken unterstützt wird und T-Online mit über 800.000 Teilnehmern zum Sprung an die Spitze deutscher Internet-Provider verhalf. Die Einwahl in das Internet erfolgt mit Leichtigkeit über den integrierten Netscape-Navigator, mit dessen Design fast 80% aller Seiten des World Wide Web kreiert wurden. Ein weiterer Vorteil: Der Zugang zu T-Online erfolgt im gesamten Bundesgebiet zum Ortstarif.

Microsoft Network (MSN)



Ganz im Windows 95-Stil präsentiert sich Bill Gates' Ziehkind, das Microsoft Network. Wer Windows 95 installiert, bekommt die Software zum Online-Dienst gleich mitgeliefert, die Installation ist kinderleicht. Die grafische Oberfläche erinnert stark an Windows 95, ein Internet-Browser ist nicht notwendig, da Microsoft sein Netzwerk gleich im Internet aufgebaut hat. Leider bieten die 25 deutschen Einwahlknoten bisher nur 14.4er Zugänge.

Europe Online



Die Burda-Tochter Europe Online ist der jüngste Bewerber im Kampf um Online-Kunden. Mit 135 Einwahlknoten zum Ortstarif (über das Datex-P-Netz der Telekom) und schnellen Zugängen kann Europe Online von beinahe 90% aller Deutschen kostengünstig genutzt werden. Mit Hilfe von Netscape Navigator 2.0 gelangen Sie komfortabel in das Internet, über das Europe Online auch direkt (http://www.EuropeOnline.com) zu erreichen ist. Die grafische Gestaltung der Benutzeroberfläche gefällt. Zudem wird der Provider bereits im April den Homebanking-Service zu wichtigen Banken anbieten können.

Christian Bigge

KOSTEN DER DIENSTE

	CompuServe	AOL	T-Online	MSN	Europe Online
Grundgebühr pro Monat:	19,95 DM	9,90 DM	8 DM	14 DM	7 DM
Zusatzkosten:	-	-	0,02 - 0,06 DM/Min.	-	-
Freistunden Internet:	5	2	-	2	2
jede weitere Stunde:	7,50 DM	6 DM	6 DM	7,50 DM	4,20 DM

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 5/96





Nun ist es soweit. PC Action, das Profi-Magazin für PC-Spieler, klinkt sich ins Netz der Netze. Ab Anfang April können Sie uns unter obiger WWW-Adresse im Internet erreichen. Was Sie dort alles finden und warum unser Online-Angebot zum größten Tummelplatz für PC-Spieler werden wird, lesen Sie in nachfolgender Offline-Struktur.

PC Action Online

HTTP://WWW.PCACTION.DE

Die beste Darstellung der PC-Action-Homepage erhalten Sie, wenn Sie als Browser Netscape 2.x mit den erweiterten HotJava-Funktionen benutzen. Sollten Sie diesen noch nicht besitzen, finden Sie natürlich einen Download-Link auf unserer Startseite. Aber auch alle anderen WWW-Browser können in die PC Action-Internetwelt einsteigen.

Startseite

SERVICE

Der Einstieg - Gewinnspiele

Das Gästebuch

Abonnementbestellung

Die Spielehotlines

E-Mails an die Redaktion

MAGAZINE

PC Action Online - das Heft

Auftakt - das PCA Editorial

Spielenews
Specials
Vorschau

Spieletests - Die aktuellsten Auszüge

SPIELETIPS

Artikel-Archiv - Die Suchfunktion



PC Action Online gliedert sich in fünf Hauptbereiche:

1. Service

Hier können Sie sich Ihr persönliches PC Action-Abonnement zulegen oder mit der Redaktion per E-Mail in Verbindung treten. Dazu gibt es alle aktuellen Spielehotlines in Deutschland und unser Gästebuch.

2. Magazin

PC Action in seiner aktuellsten und umfassendsten Form. Schon einige Tage vor dem Erscheinen im Zeitschriftenhandel finden Sie hier die neueste PC Action-Ausgabe online und natürlich können Sie in alle vorhergehenden Ausgabenummern nach Lust und Laune stöbern.

3. File-Area

In den schier endlosen Tiefen unserer File-Archive finden Sie Dutzende aktueller Demoversionen, Updates und Bugfixes zum Download. Über die umfangreichen Such- und Sortierfunktionen können Sie auch in der Tips & Tricks-Datenbank forschen.

4. Action

Das Herzstück von PC Action Online wird jeden PC-Spieler begeistern. Egal ob Sie im Online-Shop die neuesten Spiele via Internet aus einer umfangreichen Liste von Versandanbietern bestellen wollen oder sich mit PC-Spielern aus der ganzen Welt in unserem Spielercafé zum Online-Chat treffen, hier ist immer etwas los. Der Hammer aber ist der Action Park, in dem Sie bei unseren Internet-Multiplayerspielen mit anderen um die Wette eifern können: Egal ob Fußballmanager, Börsen- oder Rollenspiele, hier findet sich für jeden etwas.

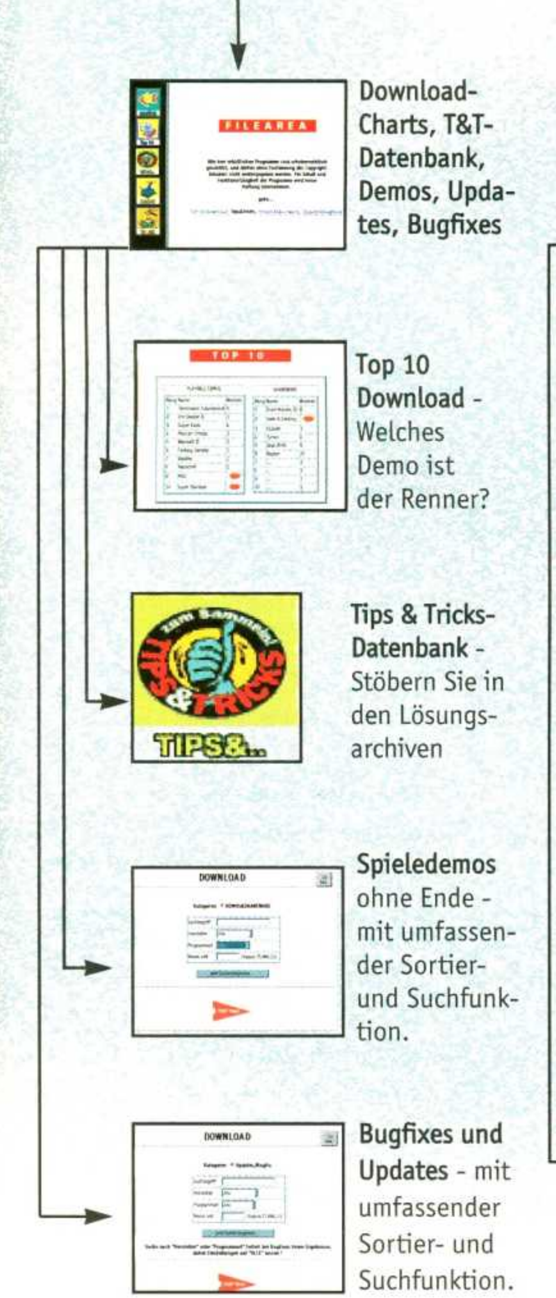
5. Gamesworld

Immer auf dem neuesten Stand in Sachen PC-Spiele sind Sie mit den Gamesworld-Links zu den wichtigsten und interessantesten Internet-Servern der Spielehersteller.

E-MAILS

Sorgen, Wünsche, Fragen, Anregungen? So können Sie die Redaktion rund um die Uhr erreichen. Je nach Postaufkommen werden wir alle Anfragen so schnell als möglich beantworten.

✉ **Christian Bigge**
cnbigge@pcaction.de
✉ **Christian Müller**
cnmueller@pcaction.de



Download-Charts, T&T-Datenbank, Demos, Updates, Bugfixes

Top 10 Download - Welches Demo ist der Renner?

Tips & Tricks-Datenbank - Stöbern Sie in den Lösungsarchiven

Spieledemos ohne Ende - mit umfassender Sortier- und Suchfunktion.

Bugfixes und Updates - mit umfassender Sortier- und Suchfunktion.



Gamesworld - Links zu den besten und wichtigsten Spieleherstellern.



Shopping, Online-Café, Multiplayer-Spiele



Online-Bestellmöglichkeit für alle PC-Spiele.



Chatbereich - Unterhalten Sie sich live mit PC-Spielern.



Multiplayergames - Spielspaß via Internet.

INTERNET STREIFZUG

SPIELEHERSTELLER

Die wichtigsten und schönsten WWW-Pages aus der Spieleindustrie

Bethesda Softworks
http://www.bethsoft.com/

Bullfrog
http://www.bullfrog.co.uk/

3D Realms Entertainment
http://www.3drealms.com/

7th Level
http://www.7thlevel.com/

Access Software
http://www.accesssoftware.com/

Acclaim Japan
http://www.acclaim-jp.com/

Acclaim Nation
http://www.acclaimnation.com/

Atari
http://www.atari.com/

Blizzard Entertainment
http://www.blizzard.com/

BlueSky Software
http://www.skygames.com/

Capstone Software
http://www.gate.net/~intracor/capstone.html

Digital Pictures
http://www.digipix.com/

Domark Software
http://www.domark.com/

Electronic Arts
http://www.ea.com/

Empire Interactive
http://www.empire.co.uk/

Epic MegaGames
http://www.epicgames.com/

GTE Entertainment
http://www.im.gte.com/

id Software
http://www.idsoftware.com

Infogrames Entertainment
http://www.infogrames.fr/

Interactive Magic
http://www.imagicgames.com/

Interplay
http://www.interplay.com/

Konami
http://www.konami.com/

Looking Glass Technologies
http://www.vie.com/lgt/

LucasArts Entertainment Company
http://www.lucasarts.com/

Mechadeus
http://www.mechadeus.com/

Mindscape
http://www.mindscape.com/

Megatech Software
http://www.megatech-software.com/index.html

NEO Software Production
http://www.info.co.at/neo/

New World Computing
http://www.nwcomputing.com/

NovaLogic, Inc.
http://www.novalogic.com/

Ocean Software
http://odon.com/ocean/

Origin Systems, Inc.
http://www.ea.com/origin.html

Papyrus Design Group
http://www.papy.com/

Presto Studios
http://www.prestostudios.com/

Probe Entertainment
http://www.probe.co.uk/

Raven Software
http://www.ravensoft.com/

ReadySoft Incorporated
http://www.readysoft.com/

Sanctuary Woods Multimedia
http://www.sanctuary.com/

SCI Games
http://www.sci.co.uk/

Sierra On-line
http://www.sierra.com/

Sony Interactive Studios
http://www.sepc.sony.com/SEPC/Psygnosis/sisdex.html

Spectrum HoloByte-MicroProse
http://www.holobyte.com/

Strategic Simulations Inc. (SSI)
http://www.ssionline.com/

Strategic Studies Group (SSG)
http://www.ssg.com.au/

Take 2
http://www.westol.com/~taketwo/take2.html

Team17 Software Ltd.
http://www.team17.com/

Trilobyte
http://www.tbyte.com/

Trimark
http://www.trimarkint.com/

Ubi Soft
http://www.ubisoft.com/

Viacom New Media
http://www.viacomnewmedia.com/

Virgin Interactive Entertainment
http://www.vie.com/

Warner Interactive
http://www.warneractive.com/

Westwood Studios
http://www.westwood.com/

SPIELETITEL

Irgendwo im Internet finden sich Infos zu beinahe jedem Spiel. Zu den Blockbustern gibt es gleich Dutzende. Hier haben wir einige Pages zu älteren Spielen zusammengestellt.

Outpost
http://zeus.uni-duisburg.de/~stenger/Outpost/

11th Hour, The
http://acm.cs.umn.edu/~slug/11thhour/

Allied General
http://www.lrz-muenchen.de/~t7121ag/WWW/age.html

Battlecruiser 3000AD
http://www.lookup.com/Homepages/55306/battle.html

Caesar II
http://www.tic.ab.ca/~gracewas/caesar2/caesar2.html

Carriers at War
http://users.aol.com/SimnationT/

Civilization
http://www.gamesdomain.co.uk/civfaql.html

EF2000 1st Eurofighter Air Wing
http://www.ef2000.com/efhhome.html

Fade to Black
http://www.atw.fullfeed.com/~jkrutke/f2b.htm

Flashback
http://www.lightside.net/~jgor/flashback/

King´s Quest
http://www.eagleprint.com/russell/

Magic: The Gathering PC
http://www.en.com/users/ctown/magic2.html

Master of Magic
http://genesis.mc.maricopa.edu/~johl/momfaq/momi.html

Perfect General II
http://www.quicklink.com/~ascales/games.html

Primal Rage
http://mmm.mbhs.edu/~jclee/prage.html

Rebel Assault Resource
http://acm.cs.umn.edu/~slug/rebel/

Sam & Max Hit the Road
http://www.umich.edu/~dhaller/samnmax/cdrom.html

SimTower Page
http://www.vivanet.com/stewartd/simtower.html

Terminator: Future Shock
http://dspace.dial.pipex.com/town/square/ep41/

Need for Speed
http://members.aol.com/speedlracr/html/nfs_main.htm

SPIELERPARADIES

Wieviel Zeit und Arbeit mancher in seine Homepage steckt, ist wirklich erstaunlich. Hier einige der besten Sites für die große Fangemeinde der PC-Spieler.

Unoffical LucasArts Homepage
Infos zu allen LucasArts-Spielen. Tolle Präsentation.
http://huizen.dds.nl/emros/LucasArts/index.html

HappyPuppy Games
Hunderte Links zu Cheats, FAQs, Spieletests und Demos. Geringe Übertragungsrate.
http://happypuppy.com/games/

The GamePage
FAQs, Cheats, Trainer und viele andere „Spiel-Sachen". Schnelle Verbindung.
http://www.xs4all.nl/~gzbrn/GamePage.html

Jojo´s World Charts
Auf dieser Seite können Sie selbst bestimmen, welchen Spielen Sie Ihre Stimme geben.
http://www.xs4all.nl/~jojo/

Douwe´s Game Cheating Page
Cheats, Trainer und Komplettlösungen.
http://www.edu.cs.utwente.nl/~achterka/

Games Domain
Nirgendwo gibt es mehr als hier. Sharewarespiel, Cheat oder Komplettlösung. Mit Search-Engine.
http://www.gamesdomain.co.uk/

Mooncrow´s Gaming Page
Informationen und Links zu Multiplayer-Games.
http://www.halcyon.com/mooncrow/games.htm

Silky´s Main Home Page
Selbstgeschriebene Spiele und andere Utilities zu Klik & Play herunterladen.
http://www.snider.net/silky/

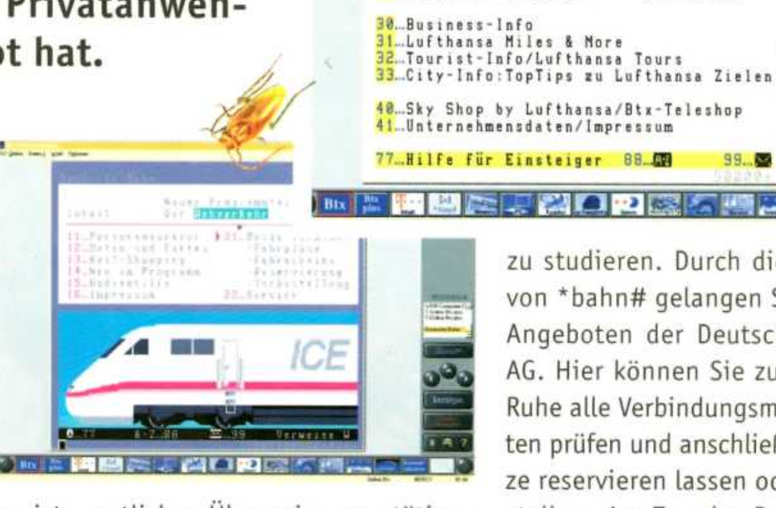
GrimneMUD
Multiuser-Dungeon: Einstieg in ein MUD und allerlei Informationen.
http://www.pvv.unit.no/~haralde/grimne/

Infusion
Private Page mit Infos zu aktuellen Titeln.
http://www.infusion.de

FREIE FAHRT FÜR ALLE!

Mittlerweile streiten viele Diensteanbieter um die lukrativen Online-Kunden. Am Boom rund um das Internet verdient jedoch einer ganz besonders: die Telekom. Trotz der Querelen um die Gebührenerhöhungen darf jedoch nicht vergessen werden, daß der „graue" Riese mit T-Online ebenfalls einen gerade für Privatanwender äußerst attraktiven Dienst im Angebot hat.

Der Vorteil von T-Online, vor rund zweieinhalb Jahren aus dem antiquierten BTX-System hervorgegangen, liegt auf der Hand. Als Provider kann die Telekom einigermaßen zügige Zugänge zum Internet, für das Online-Shopping oder Online-Gaming zum Ortstarif anbieten. Für Besitzer von ISDN-Anschlüssen gehört T-Online sogar zu den Highspeed-Anbietern auf dem Datenhighway. Mit der schmucken Oberfläche KIT (steht für „Kernel for Intelligent Communication Terminals") steht BTX-plus/Datex-J damit anderen kommerziellen Anbietern in nichts nach und gewinnt gerade in den Unterzentren abseits der Großstädte immer mehr Anhänger. Mit der Grundgebühr von monatlichen DM 8,- und einem Taktpreis von 2-8 Pfennigen pro Minute (je nach Tageszeit) ist der Dienst zudem besonders günstig. Grund genug für PC Action, die verschiedenen Angebote für Sie einmal zu sondieren. Auf zwei Seiten stellen wir Ihnen empfehlenswerte Pages vor. Wenn Sie selbst einmal auf der Datenautobahn der Telekom probesurfen wollen, finden Sie auf der Cover-CD-ROM einen Windows-Decoder, der Internet-Zugang ist dort allerdings noch nicht eingebaut.



Homebanking

Der große Erfolg von T-Online hängt nicht zuletzt damit zusammen, daß die Telekom als bisher noch einziger Online-Anbieter Homebanking ermöglicht. So gut wie jede Bank läßt sich über BTX-plus problemlos erreichen, Bankgeschäfte werden damit zum Kinderspiel und das nervige Herumstehen an überfüllten Schaltern entfällt, egal ob Sie lediglich Ihren Kontostand abfragen oder die monatlichen Überweisungen tätigen wollen. Das Homebanking-System gilt dabei als recht sicher. Wenn Sie diesen Service nutzen wollen, müssen Sie zunächst bei Ihrer Bank ein BTX-Konto einrichten lassen, was in der Regel rund zwei Wochen verstreichen läßt. Danach erhalten Sie postalisch zwei versiegelte Umschläge. Einer enthält Ihre fünfstellige persönliche Zugangsnummer, die Sie sofort nach dem ersten Einloggen auf Ihr Konto ändern müssen. Der andere Umschlag verbirgt eine sogenannte TAN-Liste Ihrer Bank, auf der sich weitere 80 sechsstellige Zahlen befinden. Mit jeder dieser Nummern können Sie genau eine Konto-Transaktion durchführen, danach wird sie automatisch gesperrt. Geben Sie dreimal hintereinander einen falschen Paßcode oder eine falsche TAN ein, wird Ihr Konto automatisch für den BTX-Betrieb gesperrt und Sie dürfen bei Ihrer Bank antanzen.



HOMEBANKING ALS LOCKMITTEL. DIESES ANGEBOT VON T-ONLINE WAR OFT DER EINSTIEG FÜR DIE ÜBER 800.000 KUNDEN.

Reiseservice

Wenn einer eine Reise tut... Über T-Online haben Sie die Möglichkeit, bequem vom heimischen PC aus Zug- und Flugreisen zu buchen oder die aktuellen Fahrpläne zu studieren. Durch die Eingabe von *bahn# gelangen Sie zu den Angeboten der Deutschen Bahn AG. Hier können Sie zunächst in Ruhe alle Verbindungsmöglichkeiten prüfen und anschließend Plätze reservieren lassen oder vorbestellen. Am Tag der Reise brauchen Sie so lediglich noch Ihre Fahrscheine am Abreisebahnhof abholen. Auf den Seiten der Deutschen Bahn können Sie ebenfalls die Railshopping-Angebote wahrnehmen. Exakt den gleichen Service bietet Ihnen auch die Deutsche Lufthansa AG an. Nach der Eingabe von *lufthansa# erhalten Sie Flugplan-Informationen, können Tickets buchen oder sich über die Angebote von Miles & More und des Sky Shops auf dem laufenden halten.

Eintauchen in Atlantis

Mit Atlantis stellte sich in T-Online eines der ersten grafischen Dialogsysteme vor. Lange vor CompuServes Worlds Away schaffen Sie sich hier ein digitales Alter Ego, das in einer Unterwasser-Welt mit Bewohnern und Besuchern gleichzeitig über alle möglichen Themengebiete diskutieren kann. Für einen akzeptablen Einstiegspreis von DM 0,40 pro Minute dürfen Sie sich in einer komplett animierten Welt bewegen und, wenn Sie wollen, sogar ein eigenes Domizil beziehen. Einsteigern in Btx-plus sei ein Besuch dieses Servers (*atlantis#) auf jeden Fall empfohlen.






















ATLANTIS GING LANGE VOR COMPUSERVES WORLDS AWAY INS NETZ.

Online-Shopping

Mit Quelle und Otto stellen zwei der größten deutschen Versandhäuser Ihre Angebote T-Online-Kunden zur Verfügung. Beinahe die gesamte Produktpalette aus den Katalogen findet sich auf den Seiten, wobei Otto zusätzlich mit einigen Oster-Angeboten lockt.

WDR-Computerclub

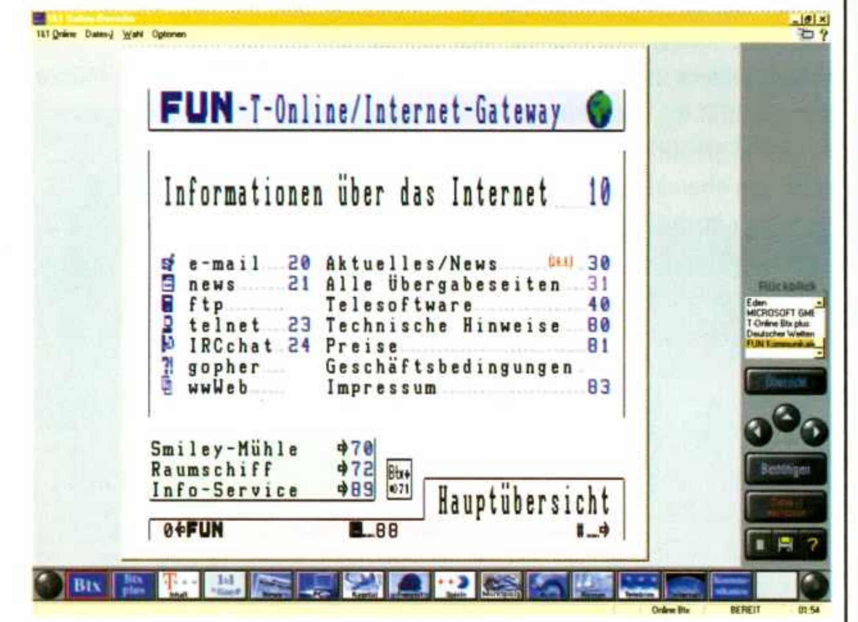
Die Seiten des WDR-Computerclubs wurden erst im letzten Jahr zum wiederholten Male zum beliebtesten T-Online-Dienst gekürt. Neben den Informationen zu den Sendungen und Sendeterminen gehört besonders das umfangreiche Angebot an Telesoftware zu den Glanzlichtern dieses Servers. Nicht nur, daß Sie hier beinahe alle relevanten Shareware-Programme downloaden können, auch das Angebot an lohnenswerten Spielen kann sich durchaus sehen lassen. Seit neuestem sind alle Seiten des WDR-Servers auch im KIT-Standard verfügbar.

Das Internet

Im Internet tummeln sich rund 40 Millionen Menschen, klar, daß auch alle wichtigen Spielefirmen ihre Produkte vorstellen, Cheats und Codes anbieten. Über T-Online können Sie sich diese Angebote kinderleicht in die eigene Stube holen. PC Action bietet Ihnen dazu in Zusammenarbeit mit 1&1 ein kostenloses Software-Paket an (beachten Sie bitte die Seiten 17 bis 19). Über diesen Zugang haben Sie dann auch die Möglichkeit, die Online-Angebote der PC Action zu nutzen.
Die Adresse:
http://www.pcaction.de.



DIE SEITEN DES WDR-COMPUTERCLUBS GEHÖREN ZU DEN BELIEBTESTEN BEI T-ONLINE.



ÜBER DEN T-ONLINE INTERNET-GATEWAY KOMMEN SIE IN DEN GENUSS VON NETSCAPE NAVIGATOR 2.0, DEM MIT ABSTAND VERBREITETSTEN WEB-BROWSER DER WELT.









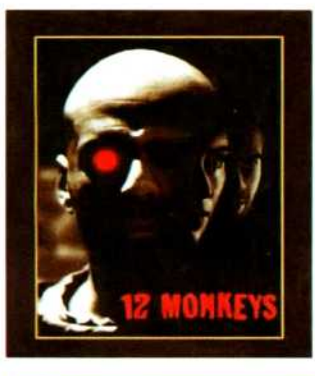






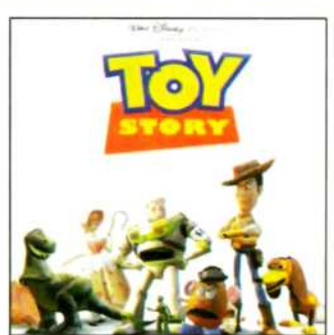












Entertainment und Kino

Kino-Fans werden über Kinoline oder Film Online auf dem laufenden gehalten. Dazu gibt´s Filmszenen, Fotos, und Sounds zu den neuesten Streifen. Spielefans sollten Quadriga antesten. In diesem Multiplayerspiel können Sie mit Freunden, bekannten oder unbekannten Online-Surfern in den Kampf um Punkte eintreten. Star Trek-Jünger kommen bei Trek World auf Ihre Kosten. Hier finden sich alle Infos zu den Filmen, neuer Software, Szene-Ereignissen und Fanartikel-Angebote.

Christian Bigge

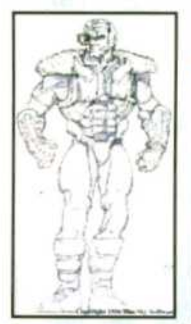
Assassin 2015

IM VISIER

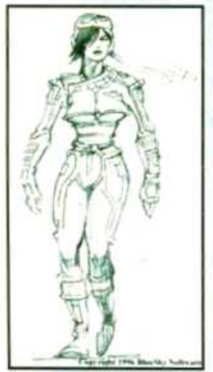
Daß 3D-Action-Spiel nicht gleich 3D-Action-Spiel ist, hat man oft feststellen müssen. Unausgereifte Schnellschüsse irgendwelcher Trittbrettprogrammierer haben dem Genre einige Schattenseiten beschert. Währenddessen machen Leute andernorts ihre Hausaufgaben. Andernorts ist San Francisco, und die Leute gehören zu Blue Sky Software.

DAS CIT

Das CIT - Covert Insurgence Team - entsteht: Die Spielcharaktere bekamen erst durch unzählige Skizzen ihr Erscheinungsbild, bevor Sie mit LightWave 3D zum „Leben" erweckt wurden.




Jack Butcher - der Name ist Programm. Die Hauptfigur in Assassin 2015 ist die Speerspitze der CIT-Eliteeinheit.





Jett Jones - das dralle Mädel hat´s drauf. Die Cyberpunk-Lady haut den Superhelden aus so mancher brenzligen Situation.






Col. Gordon Sabretti - ein ehemaliger Schwerstverbrecher. Stellte seine Kenntnjsse über den Guerillakampf der US-Army zur Verfügung.





Gen. Alex Winter - der alte Haudegen. Der große alte Mann der US-Army baute in aller Stille die schlagkräftige CIT-Truppe auf.

Ein siebenköpfiges Programmierteam arbeitet seit einigen Monaten an Assassin 2015. Der 3D-Action-Shooter aus der Ich-Perspektive versucht, sich von der Konkurrenz durch zwei Dinge abzuheben. Zum einen ist es eine reine Windows 95-Entwicklung, die intensiven Gebrauch der 32 Bit-Grafikbibliothek macht. Zum anderen will man durch einen spannenden Adventure-Plot das harte Geschäft hinter der Feuerwaffe nicht nur zur tumben Ballerei verkommen lassen.

ANIMATION

Zwei Bespiele, wie sich die Spielfiguren in Assassin 2015 durch die ebenfalls computergenerierten Hintergrundwelten bewegen sollen.

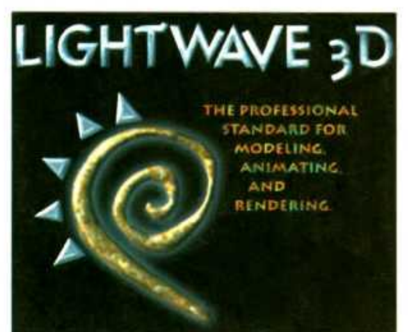
Einer für alle, alle für einen

Im Jahr 2015 schlüpfen Sie in die Rolle des Super-Geheimagenten Jack Butchers. Irgendein Wissenschaftler ist wieder einmal durchgeknallt und mißbraucht den Cyberspace für seine Zwecke. Ex-Söldner und Scharfschütze Butcher wird zur Spezial-Einheit CIT rekrutiert und am neuen 12-D Plasma-Rifle-Gewehr ausgebildet. Unterstützt wird er von der Kommunikations-Offizierin und Hovercraft-Pilotin Jett Jones, die oft seine letzte Verbündete und einzige Verbindung zur CIT ist. Die Fäden im Hintergrund ziehen Col. Gordon Sabretti, ein ehemaliger Gang-Leader, jetzt aber hochdekorierter Guerilla-Spezialist und General Alex Winter. Winter, einst auf allen Terror-Schauplätzen der Welt zu Hause, wurde jüngst zum ranghöchsten General der US-Armee. Seitdem baut er das CIT (Covert Insurgence Team), zur einzigen Truppe auf, die in verdeckten Aktionen in der Lage ist, globalen Top-Terroristen das Handwerk zu legen.

3D-Tools aus dem Film-Business

Assassin 2015 entsteht mit Hilfe modernster 3D-Autoren-Programme. NewTeks LightWave 3D fand schon Verwendung in seaQuest DSV, Babylon 5 und der neuesten Star Trek-Staffel Voyager. Allesamt TV-Serien, die besonders durch die grafischen Special Effects für Aufmerksamkeit sorgten. Daß Blue Sky Software, die bisher Videospiele (z. B. Vectorman, Sega Mega Drive) entwickelt haben, auch mit dieser Technologie hervorragend umgehen können, zeigen erste Videofilme der Spielcharakter-Animationen, aus denen wir Ihnen nebenstehend zwei Ausschnitte zeigen. Bis Assassin 2015 fertiggestellt sein wird, werden aber noch einige Monate ins Land gehen. Wir werden im Rahmen der nächsten Messe-Terminen in London und Los Angeles über die Entwicklungs-Fortschritte berichten.

Christian Müller



NEWTEKS 3D-SOFTWARE LIGHTWAVE 3D KAM SCHON IN VIELEN TV-SERIEN WIE STAR TREK, BABYLON 5 ODER SEAQUEST DSV ZUM EINSATZ.

Voraussichtlich:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	noch nicht bekannt	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Blue Sky/Warner	Erscheint:	September 1996

[x] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

Witchaven II

BLOOD VENGEANCE



DER MORGENSTERN EIGNET SICH WIRKLICH NUR FÜR NAHKAMPFÜBUNGEN UND SOLLTE BALD AUSGETAUSCHT WERDEN.

Gewöhnliche XXXX-Clones sind seit dem Boom des 3D-Action-Genres zahlreich vertreten. Während sich id Software anschickt, die nächste Generation zu vermarkten, wird weiterhin viel Altes abgekupfert und wenig Neues innovativ entwickelt.


WIE ORIGINELL! AUCH BEI WITCHAVEN FINDEN SIE KOCHENDE LAVA IN DEN LEVELN.


BEI DIESER GEGNERANSAMMLUNG WÄRE EIN GRIFF ZUM HEILTRANK ZU EMPFEHLEN.

Die Schwestern der Großhexe Cirae-Argoth sind vernichtet, aber ein Obermotz läßt sich so etwas natürlich nicht bieten. Auge um Auge, Zahn um Zahn usw. Kurz und gut, das Gefecht von Gut und Böse geht in die zweite Runde. Also gürtet man sich wieder das Schwert um, und ab geht es ins Schlachtengetümmel.

Grafisch wurde der Vorgänger schon gewaltig aufgepeppt, nun darf man in SVGA gerenderten Dämonen gegenübertreten und ihnen eins verpassen. Trotzdem kann sich Witchaven 2 in dieser Beziehung nicht mit den neuesten Top-Produkten in diesem Genre messen. Es fehlt einfach am Eindruck räumlicher Tiefe, die durch realistisch berechnete Lichtquellen mittlerweile von einigen Produkten hervorragend vorgegaukelt wird. Auch soundtechnisch darf man nichts Revolutionäres erwarten. Die Effekte sind recht anständig und passen ganz gut zum Flair des Spiels. An der KI wurde auch ein bißchen gefeilt, zumindest lassen sich die Monster jetzt nicht mehr ganz so leicht austricksen. Nach wie vor gibt es natürlich noch keinen Computergegner, der es mit einem Menschen in irgendeiner Weise aufnehmen könnte, aber die Herausforderung wird langsam größer.



GENAU WIE BEI ANDEREN VERTRETERN DES GENRES IST TIMING UND REAKTION BEI WITCHHAVEN 2 DIE HALBE MIETE.

Optionsvielfalt und Netzwerk-Spaß

Die wirklich großen Vorzüge Witchavens liegen in den umfangreichen Optionen. Fast ein Dutzend verschiedener Waffen stehen zur Auswahl und noch einmal die gleiche Menge an Zaubersprüchen. Im Rucksack lassen sich außerdem viele verschiedene Tränke transportieren, um einem zur rechten Zeit das Leben zu retten. So gewappnet, lassen sich die Gegner auf abwechslungsreiche Arten, sei es mit Pfeil und Bogen, Schwert oder Feuerball, ins Jenseits befördern. Darüber hinaus kann man jetzt springen und sogar fliegen, falls man den passenden Zauberspruch auf den Lippen hat. Mit der Zeit gewinnt der Charakter sogar an Erfahrung, was sich durch höhere Widerstandskraft nach jedem Stufenaufstieg deutlich auswirkt. Bei derart umfangreichen Möglichkeiten wird die Tastatur natürlich wieder nahezu voll ausgenutzt, wahlweise hilft da die (3-Button)-Mouse oder der Joystick. Für noch realistischeres Spielvergnügen werden auch VR-Systeme unterstützt. Netzwerkbesitzer dürfen sich besonders freuen: bis zu 16 Spieler können mit- oder gegeneinander in die Schlacht ziehen. Auch Spiele zu zweit über Modem sind möglich. Wem die mitgelieferten Levels nicht ausreichen, der kann sich mit dem zusätzlich vorhandenen Editor beliebig viele neue Verliese kreieren. Für langen Spielspaß wäre also gesorgt, zumindest bis Quake oder Dungeon Keeper in den Läden erscheint.


MIESER ALS DER MORGENSTERN, DAS MESSER TAUGT NUR ZUM ZAHNSTOCHER.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM(VGA)		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Modem, 16 Sp. Netzwerk	Sprache:	englisch
Hersteller:	Capstone/IntraCorp	Erscheint:	Mai 1996

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

The Gene Machine

SOPHISTICATED

Klassische Grafik-Adventures haben selbst in einer Zeit der 3D-Inflation und des hardwarefressenden Multimedia-Einsatzes nicht an Reiz verloren. Bester Beweis hierfür sind die Erfolge von The Dig oder der Simon the Sorcerer-Reihe, die ihren Spielspaß in erster Linie aus der Qualität ihrer Erzählung ziehen.

Auch Vic Tokais neues Abenteuer The Gene Machine versucht, mit einer ganz eigenen Atmosphäre und einer interessanten Story auf sich aufmerksam zu machen. Schauplatz des Geschehens sind das Britische Empire und der Rest der Welt im viktorianischen Zeitalter. Gentleman und Geheimagent Piers befindet sich in Diensten Ihrer Majestät, um einen wahnsinnigen Wissenschaftler dingfest zu machen. Doctor Dinsey hat die teuflische „Gene Machine" erfunden, mit der aus zwei Spezies eine neue schreckliche Mutation gezimmert werden kann. Erklärtes Ziel des verrückten Doktors ist, mit einer Armee aus selbstkreierten Mutationen die Weltherrschaft zu übernehmen. Das kann sich das Britische Empire als Weltmacht natürlich nicht bieten lassen.



VERY BRITISH: GENTLEMAN PIERS IN SEINEM CLUB. MIT DABEI WÄHREND DES GESAMTEN ABENTEUERS SEIN DIENER MOSSOP, DER SO MANCHEN DERBEN SPRUCH ABKRIEGT, ABER SEINEN HERRN DENNOCH STETS UNTERSTÜTZT.

Viktorianisches Flair und Jules Vernes Phantastereien

Gesteuert werden alle Aktionen über ein konventionelles Point & Klick-Interface, das nur bei Bedarf in Erscheinung tritt und ansonsten den Blick auf das gesamte Geschehen freigibt. Die Puzzles und Aufgaben, die zu lösen sind, reihen sich mehr oder weniger aneinander, so daß erst nach und nach alle Locations für einen „Besuch" freigegeben werden. Gene Machines Welt und das viktorianische London werden dann bequem über verschiedene Landkarten bereist. In Gene Machine fallen sofort die unterschiedlichen Grafikstile ins Auge, die miteinander kombiniert wurden. Die Zeit der Jahrhundertwende wurde in über 100 aquarellartigen Hintergrundgrafiken stimmungsvoll eingefangen. Mit zahlreichen gerenderten Animationen erhalten einige Locations zusätzlich Leben eingehaucht. Für die eigentliche Interaktion mit den Spielcharakteren haben sich die Entwickler für eine Umsetzung mit der in Zeichentrickfilmen angewandten Layertechnik entschieden. Für all diese Figurenanimationen konnte man den Disney-Zeichner Alistair Graham gewinnen. Das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen, wenn es auch nicht ganz die Qualität der Bilder aus Sierras King´s Quest 7 erreicht. Dafür kann Gene Machine in Sachen Atmosphäre, Präsentation und vor allem Wortwitz Aufmerksamkeit erregen. Der Charme der skurrilen technischen Erfindungen dieser Zeit, insbesondere die Anlehnung an die Ideen Jules Vernes, geben der Geschichte eine besondere Note. Hinzu kommt der trockene, sehr britische Humor, der in vielen Gesprächen und Geschehnissen zutage tritt. Da wird kein Blatt vor den Mund genommen und so manche befremdliche britische Eigenart gehörig auf die Schippe genommen, oder können Sie sich Queen Victoria als nasebohrendes Mütterchen vorstellen? Dieser Punkt wird sicherlich zur Herausforderung werden, wenn es daran geht, die komplett deutsche Version umzusetzen, die auch eine komplette Sprachausgabe enthalten soll.

Christian Müller



HIER LASSEN SICH DIE VERSCHIEDENEN VERWENDETEN GRAFIKSTILE IN EINEM BILD ERKENNEN: IM HINTERGRUND DAS AQUARELL-BILD, DAS KUTSCHEN-GESPANN IST EINES DER ANIMIERTEN 3D-MODELLE, UND IM VORDERGRUND SIND DIE SPIELCHARAKTERE ZU SEHEN, DIE WIE IN EINEM ZEICHENTRICKFILM BILD FÜR BILD ANIMIERT SIND.



MIT AQUARELL-MALEREIEN ALS HINTERGRUNDGRAFIKEN WIRD DIE ATMOSPHÄRE DES VIKTORIANISCHEN LONDON STIMMUNGSVOLL EINGEFANGEN.





DAS FISCH-U-BOOT UND DIE LOKOMOTIV-RAKETE ZEIGEN, WIE SEHR JULES VERNES TECHNIKPHANTASIEN GENE MACHINE EIN EIGENES PROFIL VERLEIHEN.

Voraussichtlich:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB, General Midi
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Vic Tokai/Virgin
Erscheint:	Juni 1996

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Spieletests

URBAN RUNNER

Sierra setzt weiter auf seine zugegebenermaßen hervorragende Videotechnologie. Mit Urban Runner soll es einen großen Schritt weiter in Richtung interaktiver Film gehen. Steadicam-Technologie sowie Puzzle- und Action-Sequenzen in Echtzeit könnten dem Genre neue Impulse geben.



CONQUEST OF THE NEW WORLD

Interplays Spielevielfalt ist bekannt, aber jetzt wollen die Kalifornier auch noch in den Pfründen einer Legende Fuß fassen. Conquest of the New World, das Echtzeitstrategiespiel um die Eroberung und Besiedelung neuer Kontinente, wird sich an nichts Geringerem als Sid Meiers Colonization messen lassen müssen.



Spieletips

DIE SIEDLER 2

Gerade mal bei Ihrem Händler erhältlich, können Sie schon in der nächsten PC Action unsere umfassenden Spiele- und Strategietips zu Blue Bytes possierlicher Fortsetzung des Hege- und Pflege-Spaßes finden.





ZORK NEMESIS

Das komplett gerenderte Adventure mittelalterlicher Couleur kann durch die faszinierende technische Umsetzung einer virtuellen 3D-Welt, eindrucksvolle Videosequenzen und 3D-Sound überzeugen. Diejenigen, die sich Activisions neues Abenteuer nicht entgehen lassen wollen, sollten sich unsere Komplettlösung anschauen.



SO ERREICHEN SIE PC ACTION

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Action
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

E-Mail
Christian Bigge:
CIS: 100536,3371
Internet: cnbigge@pcaction.de
Christian Müller:
CIS: 100440,1056
Internet: cnmueller@pcaction.de

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement, nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Leserservice
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Reklamation PC Action
Bei Reklamationen wenden Sie sich an:
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg
Reklamationshotline:
Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Roland Gerhardt

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Christian Ellrich (ce), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Ingolf Held (ih), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Gerhard Pöpl (gp), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Adrian Vogler (av), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Thomas Wiesner (tw), Martin Wittek (maw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH
Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Action
© Funsoft/LucasArts

Abonnement
PC Action mit CD-ROM DM 79,90
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Die PC Action 6/96 erscheint am 15. Mai 1996

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Telefon: 0911 - 9 68 32 - 0

Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43

Disposition:
Tanja Kaiser -32

verantwortlich:
Thorsten Szameitat

Telefax: 0911-6 42 78 60
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 0 171 - 6 21 31 46

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Fax: (02 03) 3 05 11 34
Telefon: (02 03) 3 05 11 - 11

Verkauf
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52

Disposition
Gregor Eicker -53

Anzeigenleiter
Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8, gültig ab Januar 1996

VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. *VICTORY 3D* paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der *WINNER*-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:
***VICTORY 3D* – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!**

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet http://www.elsa.de

ELSA
Datenkommunikation